

Leea Rekilä

## PELIT KIRJASTOSSA

Yleisten kirjastojen pelitapahtumien kartoitus

## **PELIT KIRJASTOSSA**

Yleisten kirjastojen pelitapahtumien kartoitus

Leea Rekilä  
Opinnäytetyö  
Kevät 2016  
Kirjasto- ja tietopalvelun ko.  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Kirjasto- ja tietopalvelun ko

---

Tekijä: Leea Rekilä

Opinnäytetyön nimi: Pelit kirjastossa

Työn ohjaaja: Pirjo Tuomi

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Kevät 2016

Sivumäärä: 42 + 8

---

Pelaamisen valtavirtaistuttua siitä on tullut puheenaihe myös kirjastoissa, vaikka pelit ovat olleet osana kirjastojen toimintaa jo vuosikymmeniä. Vaikka pelit yhdistetäänkin nykyään ensisijaisesti digitaalisiin peleihin, myös esimerkiksi lautapeleillä on vankka harrastajakuntansa. Kirjastot tarjoavat pelejä lainattaviksi, mutta niitä hyödynnetään myös muun muassa tapahtumien järjestämisessä. Useat kirjastot ovatkin järjestäneet peleihin liittyviä tapahtumia esimerkiksi Kansallisen pelipäivän yhteydessä.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli pohtia kirjaston roolia mediakasvattajana, pelejä kirjastoaineistona sekä tapahtumia kirjastonäkökulmasta. Kirjaston tehtävä mediakasvattajana voidaan johtaa sen perinteisistä tehtävistä, joihin kuuluu muun muassa lukutaidon edistäminen. Tässä työssä mediakasvatusta käsitellään pelikasvatukseen ja pelilukutaitoon painottuen.

Työn tietoperustassa keskitytään pääasiassa digitaalisiin peleihin, mutta esillä ovat myös muut pelit ja pelaaminen. Koska kirjastomaailmassa saatetaan suhtautua peleihin edelleen epäilevästi, olen pyrkinyt myös perustelemaan pelien asemaa kirjastoaineistona. Lisäksi työn tietoperustassa pohditaan muun muassa kysymystä tyypillisestä pelaajasta ja pelien tekijänoikeuksista.

Työni empiiristä osuutta varten kirjastoille lähetettiin sähköpostikysely, jonka tarkoituksena oli kartottaa, minkälaisia peleihin ja pelaamiseen liittyviä tapahtumia kirjastoissa on järjestetty. Vastauksen perusteella on koottu vinkkilista, joka on opinnäytetyöni liitteenä. Vinkkilistasta kirjastot voivat halutessaan poimia ideoita esimerkiksi omien pelitapahtumien järjestämiseen.

Opinnäytetyöni toimeksiantajana on toiminut Kirjastot.fi.

---

Asiasanat: mediakasvatus, kirjastot, pelit, tapahtumat

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Library and Information Services

---

Author: Leea Rekilä

Title of thesis: Games in Libraries

Supervisor: Pirjo Tuomi

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2016      Number of pages: 42 + 8

---

As gaming has become more mainstream it has also become a current topic in public libraries even though games have been a part of library services for decades. Today games are usually associated with digital games but other games such as board games have still their enthusiasts. Libraries offer games for their patrons to loan but they are also used when organizing events. Several libraries have already hosted gaming events. For example during the International Games Day libraries may organize gaming events if they wish.

The objective of this thesis was to consider the library's role as a media educator, games as library material and events from the library's point of view. The library's part in media literacy can be explained by its traditional missions such as promoting literacy. In this thesis, the focus lies on game literacy and games in education. This thesis was commissioned by Libraries.fi.

The theoretical background consists mainly of digital games but some other games and gaming are also introduced. Since some libraries feel sceptical about games, arguments to justify games as library material were put forward. Additionally, the typical player profile and copyrights related to games were discussed.

For the empirical part of my thesis an email inquiry was sent in order to explore which kind of gaming events libraries organize. Based on the replies, a list of tips was composed. This list can be used as assistance when planning events related to games and gaming. The list is included as an attachment. For further study the possible topic could be how the library's assumed target audience of game services correlates with the average player's profile. Also study focused at other than digital games could be useful.

---

Keywords: games, libraries, events, media literacy

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	KIRJASTOT JA MEDIAKASVATUS .....	8
2.1	Kirjasto mediakasvattajana.....	9
2.2	Mediakasvatuksen toteutus.....	10
2.3	Pelien positiiviset vaikutukset .....	11
3	PELIT JA PELAAMINEN KIRJASTOSSA.....	13
3.1	Pelit kirjastoaineistona.....	14
3.2	Pelaaminen kirjastossa.....	16
3.3	Tyypillinen pelaaja.....	17
3.4	Pelejä koskevat tekijänoikeudet .....	18
4	TAPAHTUMAT KIRJASTOSSA.....	20
4.1	Kirjasto tapahtumantuottajana.....	20
4.2	Kirjasto tapahtumien mahdollistajana .....	21
5	PELITAPAHTUMIEN KARTOITUS.....	23
5.1	Tutkimusmenetelmä ja tutkimuksen toteutus.....	23
5.2	Vastausten analysointi .....	25
	Yleistä .....	25
	Markkinointi .....	26
	Pelikasvatus .....	26
	Ulkopuoliset toimijat järjestäjinä .....	28
	Säännölliset tapahtumat.....	29
	Digitaaliset pelit .....	31
	Lautapelit ja muut pelit .....	32
	Leikit ja peleihin liittyvät oheistapahtumat.....	34
6	YHTEENVETO JA POHDINTA.....	37
	LÄHTEET.....	40

# 1 JOHDANTO

Lähes jokainen meistä kuluttaa tarinamuotoisia kulttuurisisältöjä esimerkiksi lukemalla kirjoja tai lehtiä, katsomalla sarjoja tai elokuvia tai vaikkapa kuuntelemalla tarinoita äänikirjojen muodossa. Myös pelit ovat yksi tapa kokea tarinoita ja digitaalisesta pelaamisesta onkin tullut merkittävä osa nykypäivän kulttuuria. Pelaaminen on myös nykyään monelle lapselle ja nuorelle televisiota tärkeämpi ajanviete. Kirjastot ovat pitkään olleet yksi tärkeimpiä tarinoiden tarjoajia ja mielikuvituksen rikastuttajia, joten kirjastojen pelitoiminta on perusteltua.

Peliteollisuus on ollut koko 2000-luvun ajan viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava ala. Vuonna 2015 maailmanlaajuisen pelimyyntin arvoksi on arvioitu noin 92 miljardia dollaria, joten se on ohittanut esimerkiksi tallennetun musiikin myyntin. (Neogames, viitattu 29.3.2016.) Peliteollisuuden kasvu on näkynyt myös Suomessa, sillä se on noussut 2000-luvun aikana tärkeäksi osaksi suomalaista kulttuurivientiteollisuutta. Neogamesin arvion mukaan Suomen pelitoimialan ydintoimintojen liikevaihto olisi ollut vuonna 2015 noin 2400 miljoonaa euroa (Viitattu 29.3.2016). Samaan aikaan myös pelien yleisö kasvaa jatkuvasti ja niistä on tullut muiden kulttuurisisältöjen veroinen aineistolaji.

Peliteollisuuden kasvun ja peliharrastuksen valtavirtaistumisen myötä pelejä ja pelaamista on alettu hyödyntää enemmän myös esimerkiksi opetuksessa. Kun pelejä käytetään arkielämän asioissa ja tapahtumissa, puhutaan pelillistämisestä (Paavola, Juho-Matti viitattu 29.3.2016). Vaikka pelit ja pelillistäminen otetaan nykyään huomioon kirjastoissa ja kouluissa, on varsinainen pelikasvatus vielä kehityksensä alkuvaiheilla. Pelikeskustelua leimaa yhä huolinäkökulma ja sitä käydään herkästi ilman riittävää tietoa ja ymmärrystä aiheesta. Pelikeskusteluun liittyvä argumentointi on usein mustavalkoista ja ennakoasenteista.

Tämän työn tarkoituksena on valottaa kirjaston osuutta mediakasvatuksessa, perustella pelejä kirjastoaineistona sekä pohtia kirjaston asemaa tapahtumanjärjestäjänä. Kirjastojen mediakasvatus ja tapahtumanjärjestäminen ovat molemmat jo itsenäisinä aiheina laajoja, joten niitä on käsitelty pääsääntöisesti pelinäkökulmasta. Näiden kolmen aiheen pohjalta olen kartoittanut, minkälaisia pelitapahtumia Suomen yleisissä kirjastoissa on järjestetty.

Tietoperustan luvussa 2 käsitellään kirjaston roolia mediakasvattajana ja etenkin pelikasvattajana. Luvussa käydään läpi, miksi kirjastolla on tärkeä osa mediakasvattajana ja millä tavoin kirjastot sitä toteuttavat. Luvussa 2.3 tuodaan esiin pelien ja pelaamisen kautta saatavia hyötyjä, kuten erilaisten taitojen oppimista. Yhtenä lähteenäni olen hyödyntänyt kirjastot.fi-sivustolla olevaa kirjastoammatilaisille suunnattuja mediakasvatus- ja pelikasvatus-osioita, joissa tarjotaan tietoa sekä media- että pelikasvatuksesta. Molempien osioiden alla pidetään myös blogeja, joissa nostetaan esiin ajankohtaisia uutisia molemmista aiheista.

Kolmannessa luvussa tarkastellaan pelejä kirjastoaineistona sekä pelaamista kirjastossa. Pelit ovat aineistolajina sellaisessa asemassa, että niiden kuulumista kirjastoon pitää perustella. Siitä syystä olen pyrkinyt tuomaan esiin sellaisia näkökulmia, jotka perustelevat pelien asemaa kirjastoaineistona. Luvussa esitellään myös tyypillistä pelaajaa sekä yleisesti että kirjaston näkökulmasta. Pelien lainaamiseen liittyy myös tekijänoikeuskysymyksiä, joten niitä on käsitelty yhden alaluvun verran.

Neljännessä pääluvussa tarkastellaan kirjastojen tapahtumatuotantoa. Alaluvussa 4.1 pohditaan kirjaston asemaa tapahtumien järjestäjänä sekä kirjaston valmiuksia tarjota elämyksiä. Alaluku 4.2 taas keskittyy kirjastoon tapahtumien mahdollistajana lyhyesti esimerkkinä Helsingin Keskustakirjaston Keskustakirjaston kaverit -projektin kautta.

Opinnäytetyöni empiirisessä osuudessa käsittelen kyselyyni saamia vastauksia. Olen luonut vastausten perusteella kuusi kategoriaa, joiden pohjalta käsittelen järjestettyjä pelitapahtumia. Kategorioita ovat: pelikasvatus, ulkopuoliset toimijat järjestäjinä, säännölliset tapahtumat, digitaaliset pelit, lautapelit ja muut pelit sekä peleihin liittyvät oheistapahtumat ja leikit. Luvun lopussa on myös taulukko, johon olen koonnut järjestettyjä tapahtumia ja merkinnyt niille sopivat kohderyhmät, järjestäjät, pelityypit sekä säännöllisyyden. Työni liitteenä on myös saamistani vastauksista koottu vinkkilista, josta näkyy jokainen tapahtuma sekä sen järjestänyt kirjasto.

Tämän työn toimeksiantajana toimi Kirjastot.fi, jossa ylläpidetään erillistä peleihin liittyvää sivustoa, ja yhteyshenkilönä toimi Matti Sarmela.

## 2 KIRJASTOT JA MEDIKASVATUS

Kirjastot.fi-sivuston mediakasvatus-osiossa määritellään, että mediakasvatus on oppimista ja kasvua median parissa ja siihen kuuluvat olennaisesti mediataitojen opettelu ja kriittinen medialukutaito. Sen avulla pyritään kehittämään pohtivaa ajattelua, erilaisten näkökulmien tulkitsemista, perusteltujen valintojen tekemistä, omien mielipiteiden argumentointia selkeästi sekä osallistetaan vuoropuheluun (Kirjastot.fi 2015a, viitattu 24.2.2016). Mediakasvatuksen avulla kehitettävät taidot voidaan jo lukea nykyajan kansalaistaidoiksi. Mediakasvatus on tavoitteellista toimintaa, jolla pyritään vahvistamaan monilukutaitoa ja erilaisten mediasisältöjen käyttöä (Suomen kirjastoseura 2014, 5).

*Pelikasvattajan käsikirjan* mukaan pelikasvatus on tärkeä osa mediakasvatusta, ja se on sivistyksen ja lukutaidon lisäämisen väline. Yksi pelikasvatuksen olennaisimmista käsitteistä on pelisivitys. Sen tarkoituksena on pelien ja pelaamisen laaja ymmärtäminen ja siihen kuuluu keskeisesti myös pelilukutaito. Pelilukutaito pitää sisällään eri pelien osa-alueiden tuntemisen, pelien välittämien viestien tulkitsemisen, pelaamisen hahmottamisen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä sekä sen roolin tiedostamisen nyky-yhteiskunnassa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 10.)

Pelikasvattaja ei välttämättä tarvitse laajaa tuntemusta peleistä ja pelikulttuurista, vaan tärkeämpää on kiinnostus kasvatukseen ja kasvatettavan hyvinvointiin. Kasvattaja voi vaikuttaa kiinnostuksellaan sekä keskustelulla ja läsnäolollaan siihen, miten opittua asiaa käsitellään ja miten se vaikuttaa. Pelikasvatus auttaa myös ehkäisemään mahdollisia haittoja, joita pelaamisesta voi seurata. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 13.)

*Pelikasvattajan käsikirjassa* muistutetaan, että pelikasvatus ei koske pelkästään lapsia, vaan se kohdistuu huomattavasti suurempaan kohderyhmään, sillä valtaosa pelaajista ja pelien parissa toimijoista on aikuisia. Digitaalinen kulttuuri muuttuu ja kasvaa nopeasti, joten myös aikuiset tarvitsevat apua sen käsittelyyn, useissa tapauksissa jopa lapsia enemmän. (2013, 13.) Koska peleistä on tullut ajan myötä osa valtavirtakulttuuria, on myös kirjastotyöhön syntynyt uusia peliaiheisia työtehtäviä. Kirjastot.fi-sivuston mukaan pelikasvatus ja pelilukutaito sekä niiden edistäminen kuuluvat kirjastojen tehtäviin, sillä ne ovat keino auttaa kansalaisia kohtaamaan jatkuvasti muuttuvaa yhteiskuntaa (2015b, viitattu 6.4.2016).



## 2.1 Kirjasto mediakasvattajana

Kirjastolla on merkittävä osa pelikasvatuksen edistäjänä, sillä se on kansalaistaitojen oppimisen ja yhteisen osallistumisen paikka. *Yleisten kirjastojen neuvoston strategian 2011–2016* (2010, 6,15) mukaan kirjaston tehtävänä on tukea kansalaisten tietoyhteiskuntataitoja kuten medialukutaitoa ja auttaa löytämään laatusisällöt myös uusista medioista. Yleisten kirjastojen laatuvaatimukset kasvavat kansalaisten koulutustason noustessa sekä tiedon ja kulttuurin monipuolistuessa. Laadukaisiin palveluihin lukeutuu myös osaava kirjastohenkilökunta (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010, 43.) Mediakasvatus on tärkeä osa kirjaston perustoimintaa ja palveluita. Tähän kuuluu myös pelikasvatus. Pääsy eri medioiden ääreen ei tarkoita sitä, että niitä osataan käyttää tehokkaasti, joten siihen tarvitaan tukea ja elinikäisen oppimisen mahdollisuutta. Pelit voivat edistää yhteisöllisyyttä sekä tukea kansalaistaitojen ja lukutaidon kehittymistä. Kirjaston osa mediakasvattajana voidaan johtaa sen perinteisistä tehtävistä: lukuharrastuksen ja lukemisen tukemisesta ja edistämisestä.

Kirjastolla on mahdollisuus jakaa asiantuntemustaan pelaamiseen liittyen, joten sen tulee kulttuurilaitoksena näyttää esimerkkiä peleihin ja pelaamiseen suhtautumisessa. Esimerkiksi pelien ikärajoja ja erilaisia pelimuotoja ei tunneta yleisesti hyvin, eikä niistä ole hyötyä, jos niitä ei tunneta tai ymmärretä. *Pelikasvattajan käsikirjassa* muistutetaan, että tiedontarjoajana kirjaston tehtäviin kuuluu myös pelilukutaidon parantaminen ja peliaiheiseen tiedontarpeeseen vastaaminen. Luotettava ja kaikille tuttu laitos kirjasto voi tarjota helposti tietoa peleihin liittyen. Kirjastoon kohdistuu peleihin ja pelaamiseen liittyviä odotuksia asiantuntijuudesta jo siitä syystä, että asiakkaat tulevat kirjastoon myös lainaamaan ja pelaamaan pelejä. (2013, 772–178.)

Kirjastoa on kutsuttu myös niin sanotuksi kolmanneksi tilaksi ja sitä on viime vuosina myös yritetty kehittää siihen suuntaan. Kolmannella tilalla tarkoitetaan Ray Oldenburgin määritelmän mukaan paikkaa, joka on jotain muuta kuin koti tai työpaikka. Sille ominaisia piirteitä ovat esimerkiksi tasaveroisuus sekä siellä olemisen vapaaehtoisuus. Kolmas tila on kuin toinen koti, jossa käy paikan tunnelmaa määritteleviä vakituksia kävijöitä. (Lahikainen, Johanna. 2014.) Mustikkamäki väittää, että kolmannen tilan muodostuminen yleisen kirjaston tiloihin on johtunut osittain siitä, että Suomessa kirjastot sijaitsevat usein peruskoulujen lähellä. Harvalla peruskoululla on suuria aineistokokoelmia, joten kirjaston aineiston käyttäminen on ollut luonnollista. Samalla kirjastoissa on vahvistunut näkemys kirjaston roolista mediakasvattajana ja lukutaitojen edistäjänä. Kirjastoa voitaisiin myös siis pitää mediakasvatuksen kolmantena tilana, jolla on monipuoliset kokoelmat erilaisia mediasisältöjä. (Mustikkamäki, Mika 2013, 37–38.) Mediakasvatuksessa ja lukutaitojen ylläpidossa on

olennaista, että aineistot ovat saavutettavissa, ja yksi kolmannen tilan osa on esteettömästi saavutettava kokoelma (Suomen kirjastoseura 2014, 7).

## 2.2 Mediakasvatuksen toteutus

*Kirjastot ja media 2012* -julkaisussa julkaistun *Selvitys mediakasvatuksen tilasta yleisissä kirjastoissa* -kyselyn tulosten mukaan kirjastoissa pidetään mediakasvatuksen antamista yleisesti tärkeänä. Tärkeimpänä mediakasvatuksen tavoitteena kirjastot näkivät lukuharrastuksen tukemisen, ja kirjaa pidettiin tärkeimpänä mediakasvatukseen liittyvänä välineenä. Aiheista tärkeimmiksi nousivat tiedonhallintataidot sekä faktan ja fiktion erottaminen. Kirjastot toteuttivat mediakasvatusta yleisimmin kouluvierailujen avulla sekä satutuokioilla. Tyypillisin kohderyhmä oli 9–18-vuotiaat. Internetiä käsiteltiin säännöllisesti hieman alle puolessa tapauksista ja esimerkiksi pelit olivat kohteena suhteellisen harvoin. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012, 8.)

Suomen kirjastoseuran *Mediakasvatus yleisissä kirjastoissa* -julkaisun mukaan mediakasvatus on osa kirjastohenkilökunnan perusammattitaitoa ja se on koko kirjaston yhteinen tehtävä. Vastuu mediakasvatuksesta tukeutuu vähintään yhteen työntekijään, joka tuntee ja osaa hyödyntää oman organisaationsa ja yhteistyökumppaneidensa mediakasvatuksen resurssit. Mediakasvatus vaikuttaa kirjaston henkilökunnan kehittämiseen, rekrytointiin ja koko kirjastohenkilökunnan osaamiseen. Kirjastoissa on ainakin kaksi näkemystä mediakasvatuksen vastuun jakautumisesta. Osa on sitä mieltä, että mediakasvatuksesta vastaavan tulisi hoitaa kaikki mediakasvatukseen liittyvä työ. Toiset taas haluaisivat, että mediakasvatus olisi jokaisen kirjastotyöntekijän vastuulla. Mediakasvatuksen vakiintumisen kannalta on parempi, että vastuu jakautuu useammalle kuin yhdelle henkilölle. Mediakasvatuksessa voidaan hyödyntää kirjastoammattilaisten hiljaista tietoa uusia toimintamuu- toja kehitettäessä ja siihen kuuluu olennaisesti myös osaamisen jakaminen. Kaikkea osaamista ei kuitenkaan tarvitse olla kirjastoissa, vaan myös verkostoitumalla voidaan saavuttaa hyviä tuloksia. (2014, 10–11.) Mediakasvatuksen suurimpiin haasteisiin lukeutuu kirjastohenkilökunnan ajan puute sekä henkilökunnan vähyys (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012, 8).

Vaikka pienemmissä kirjastoissa mediakasvatuksen toteutus voi olla haasteellisempaa, kirjaston koko ei saisi vaikuttaa mediakasvatuksen tarjoamiseen. Mediakasvatusta voi toteuttaa eri tavoin. Pienemmissä kunnissa voidaan harkita esimerkiksi seudullista yhteistyötä tai maakuntakirjastojen tarjoamia resursseja. Pienemmät kirjastot voivat myös verkostoitua ja tehdä yhteistyötä kirjaston

ulkopuolisten kumppaneiden kanssa tarjoamalla esimerkiksi tilojaan ja laitteitaan sekä osallistumalla markkinointiin. Kirjastoilla on usein tilaisuuksien sisältöjä tukevaa aineistoa, joten kirjasto voi myös markkinoida omia palveluitaan tilaisuudessa, vaikka ei itse järjestäisikään sitä. (Suomen kirjastoseura 2014, 17.)

## 2.3 Pelien positiiviset vaikutukset

Pelaaminen ja leikkiminen ovat olleet aina merkittävässä osassa uusien taitojen oppimisessa eivätkä digitaaliset pelit ole poikkeus. *Pelikasvattajan käsikirjan* mukaan oppimiseen ja opetukseen on suunniteltu erilaisia oppimispelejä ja simulaatioita, mutta usein lapset ja nuoret saavat pelien hyötyvaikutukset informaalin eli epämuodollisen oppimisen kautta. Pelien opettamien taitojen tarkoituksena on tukea ja laajentaa muualta tulevaa oppimista, ei korvata sitä. (2013, 32.)

Koska digitaalisten pelien kirjo on laaja, ne myös samalla vaativat ja kehittävät monipuolisesti erilaisia taitoja. Pelaamisen kautta kehittyvistä taidoista on tehty useita tutkimuksia ja saatujen tulosten mukaan pelaamisella on monenlaisia positiivisia vaikutuksia. Tutkimusten mukaan esimerkiksi yleisesti haitallisina pidettyjen toiminta- ja taistelupelien pelaaminen parantaa silmän ja käden yhteistyötä, reaktioaikojen nopeutta sekä tilan hahmotuskykyä. Monet toiminta- ja strategiapelit taas vaativat pelaajalta kykyä käsitellä ja arvioida isoja informaatiomääriä nopeassa tahdissa sekä oleellisen tiedon poimimista ja soveltamista. Koska joudumme arki- ja työelämässä toimimaan jatkuvasti yhä enemmän erilaisten medioiden ja tietomassojen ympäröimänä, kokonaisuuksien hallintaan ja relevanttiin tiedon poimintaan perustuvat päätöksentekokyky nousee yhä suurempaan rooliin. (*Pelikasvattajan käsikirja* 2013, 32.)

*Pelikasvattajan käsikirjassa* nostetaan esille myös pelaamisen sosiaalinen merkitys, joka tulee esiin sekä itse pelien että niiden ympärille rakentuvien yhteisöjen kautta. Pelejä pelataan sekä tutujen että tuntemattomien kanssa ja usein pelin sisällä muodostuvat pelaajajoukkueet kehittyvät omiksi sosiaalisiksi yhteisöiksi. Pelit ovat monelle mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa, ja samassa tilassa pelattavat moninpelit taas voivat olla esimerkiksi perhettä yhdistävää ajanvietettä. Pelaaminen kehittää siis myös sosiaalisia taitoja, kuten kanssakäymistä muiden kanssa sekä yleisiä sääntöjä ja käytäntöjä. Pelien, kuten myös muidenkin kulttuuriteosten,

kautta voi käsitellä hankaliakin aiheita ja teemoja turvallisesti. Pelit ovat hyödyllisiä oppimisen välineitä, mutta niitä voidaan hyödyntää myös liikuntaan, ja joitakin pelejä tai pelilaitteita voi käyttää jopa urheiluvälineinä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 8.) Pelit nähdään usein aineistolajina, jonka täytyy jollain tavalla todistetusti kehittää monia osaamisen osa-alueita ollakseen samalla tasolla muun kulttuuritarjonnan kanssa. Digitaalisista peleistä keskusteltaessa esiin nousevat tyypillisesti ongelma- ja liikapelaaminen, ja peleistä on tehty kulttuurimuoto, jonka kuluttamista tulee valvoa ja rajoittaa (Marjomaa, Heikki 2015a, viitattu 21.2.2016).

Neiburger toteaa, että pelit ja pelaaminen nähdään tyypillisesti lukemisen ”vihollisena” ja ne halutaan usein erottaa toisistaan. Todellisuudessa pelaaminen on harrastus, joka vaatii pelaajalta paljon lukemista ja lukutaitoa. Peleihin ja peliharrastukseen kuulu paljon perinteisen tekstin lukemista, kuten esimerkiksi ohjeet sekä pelien taustatarinat, joihin voi sisältyä pitkiäkin tarinoita tai esimerkiksi runoja. Osa pelaajista harrastaa myös esimerkiksi fanifiktiota tai muuta peleihin liittyvää lukemista ja kirjoittamista. Pelaamisessa tarvittava lukutaito sisältää myös esimerkiksi erilaisten symbolien lukemista, kuvien tunnistamista, kartanlukutaitoa, fyysistä koordinaatiota ja muita kognitiivisia kykyjä, joita tarvitaan yhä enemmän muuttuvassa yhteiskunnassa. (Neiburger 2007, 19.)

### 3 PELIT JA PELAAMINEN KIRJASTOSSA

Pelin käsitteen määrittelemine ei ole täysin ongelmaton, sillä se on moniulotteinen käsite, jota on vaikea kuvata tyhjentävästi. Osa haluaa erottaa pelin ja leikin, tai pelin ja urheilun, selvästi toisistaan, toiset taas näkevät ne osana samaa jatkumoa. Täyttääkseen pelin määritelmän, pelissä kuuluu olla vähintään säännöt, jokin päämäärä sekä suoritus eli pelaajan aktiivinen osallistuminen pelin kulkuun (Maroney, Kevin 2001, viitattu 20.1.2016). Chatfield määrittelee pelin ”huvin vuoksi järjestetyksi toiminnaksi, joka noudattaa kirjoitettuja tai kirjoittamattomia sääntöjä” (Chatfield, Tom 2011, 13).

Kirjoittaessaan peleihin ja pelaamiseen liittyvistä myyteistä Nicholson muistuttaa, että pelit ovat kuuluneet kirjastojen palveluihin jo vuosikymmeniä (2013, 356). Hän myös huomauttaa San Franciscon mekaanikko-instituutin kirjastosta, jossa oli jo vuonna 1855 shakkihuone (2008, viitattu 20.1.2016). Suomessakin yleiset kirjastot ovat perinteisesti tarjonneet lautapelejä pelattavaksi kirjaston tiloissa ja osa jopa osana lainattavaa aineistoa. Ensimmäisiä roolipelikirjoja on lainattu kirjastoista jo 80-luvulla, ja yhä edelleen kirjastojen kokoelmiin kuuluu vanhoja roolipelien klassikoita (Kirjastot.fi 2015b, viitattu 20.1.2016). Suosittujen pelien formaatti on muuttunut, mutta kirjastojen pelipalvelut eivät ole uusi idea (Nicholson, Scott 2008, viitattu 20.1.2016).

Nykyään pelit ja pelaaminen liitetään usein ensisijaisesti digitaalisiin peleihin esimerkiksi konsolipeleihin. Käsitteenä peli on kuitenkin paljon laajempi, sillä se kattaa konsolipelien lisäksi myös muun muassa roolipelit, lauta- ja korttipelit sekä tietokonepelit. Digitaaliset pelit, tai vaihtoehtoisesti elektroniset pelit, ovat yhteinen nimitys sekä konsoli- että tietokonepeleille. Konsolipelit ja videopelit tarkoittavat samaa asiaa ja ne eroavat tietokonepeleistä siten, että niitä pelataan erillisellä televisioon kytketyllä konsolilla ja sen ohjaimilla (Forsten, Marko 2007, 55). Sonyn PlayStation 4, Microsoftin Xbox One ja Nintendon Wii U ovat kaikki niin kutsuttuja uuden sukupolven konsoleja, mutta käytössä on myös samojen valmistajien aiempien sukupolvien sekä muiden valmistajien konsoleita. Kirjastoihin hankitaan myös mobiililaitteita, joita voidaan käyttää osana mediakasvatustilaisuuksia tai tarjota niitä käytettäväksi kirjaston tiloissa. Nicholsonin määritelmän mukaan kirjastojen pelitoiminnasta voidaan puhua silloin, kun kirjastot tarjoavat mitä tahansa peleiksi luettavaa aineistoa tai siihen liittyvää laitteistoa joko asiakkaiden lainattavaksi tai kirjaston tiloissa käytettäväksi (2013, 342).

### 3.1 Pelit kirjastoaineistona

*Pelikasvattajan käsikirjassa* perustellaan pelejä kirjastoaineistona siten, että ne ovat kulttuurisisältöjä, jotka kuuluu kirjastoon sekä palveluina että kokoelman osana. Digitaaliset pelit ovat kirjojen, elokuvien ja musiikkiteosten tapaan itsenäisiä kulttuuriteoksia ja niissä on tarina, jonka välittäjänä peli toimii. Samalla kun ymmärrys peleistä tarinan muotona kasvaa, syntyy tarve uudelle tiedolle ja aineistolle. Kirjastoammattilaisen työnkuvaan ei kuulu ainoastaan kirjojen suosittelu, vaan myös elokuvat, musiikki ja pelit ovat yhtäläillä arvokkaita kulttuurisisältöjä. (2013, 8, 76.) Neiburger muistuttaa, että yleisten kirjastojen tehtävänä on täyttää asiakkaiden aineistotarpeet, myös viihteelliseen käyttöön tarkoitettu aineisto. Kirjasto on myös asiakkaille, jotka eivät lue kirjoja. (2007, 1.)

Digitaalisia pelejä on pelattu kirjastoissa pitkään, ja tietokoneella pelattavista rompuista on siirrytty lainattavaan konsolipelikokoelmaan. Tietokonepelit eivät yleensä kuulu lainattaviin kokoelmiin, sillä niiden kopiontisuojakäytännöt ovat hankalia lainaamisen kannalta. Kirjastoihin hankitaan pelejä yleisimmille konsoleille sekä lapsille että aikuisille. Kattavan pelikokoelman kasaamista vaikeuttaa hieman se, että pelialustoja on saatavana useampi, ja kaikki pelit eivät ilmesty jokaiselle alustalle. Osa peleistä on niin kutsuttuja yksinoikeuspelejä, jotka ilmestyvät vain osalle pelialustoista. Suurin osa isommista peleistä julkaistaan kuitenkin kaikille alustoille. Digitaalisten pelien hankinnassa keskitytään yleensä uudempien pelien hankintaan, mutta myös retropeleillä on edelleen oma intohimoinen harrastajaryhmänsä.

Peleihin ja pelilaitteisiin voidaan käyttää samanlaista kokoelma- ja valintapolitiikkaa kuin muihinkin kirjastoaineistoihin. Pelikokoelmaa kehitettäessä on tärkeä ottaa huomioon asiakaskunnan laajuus ja sen erilaiset kohderyhmät, samoin kuin muutakin aineistoa hankittaessa. (Nicholson 2013, 356.) Pelaaminen ei ole vain nuorten harrastus, vaan aivan kuten kirjojakin, myös pelejä on kaiken ikäisille. Hyvin suunniteltu pelikokoelma voi tarjota pelattavaa esimerkiksi koko perheelle, sillä muun muassa monet lautapelit on suunniteltu kaikenikäisten pelattavaksi. Myös Nintendon Wii -konsoli on rikkonut perinteisen konsolipelaamisen rajoja siltä osin, että esimerkiksi monet kirjastot ja vanhainkodit ovat huomanneet sen houkuttelevan uusia ihmisiä pelaamisen pariin (Nicholson 2008, viitattu 11.2.2016). Kirjaston tarjoamien pelipalveluiden tarkoituksena on täydentää kirjastopalveluiden kirjoja ja ne ovat yhtä relevantteja muiden kirjaston palveluiden kanssa.

Nicholson ohjeistaa, että kirjastojen täytyy harkita, miten pelit ja kirjaston pelitoiminta sopii kirjaston toimintasuunnitelmaan ja sen tavoitteisiin. Jos kirjaston toiminnan tavoitteena on esimerkiksi yhteisöllisyys, on pelitapahtuman järjestäminen perusteltua. Vaikka pelaaminen nähdään yleisesti viihteellisenä ajanvietteenä, pelikokoelman ja -palveluiden kehittäminen, hankinta, toteutus ja markkinointi on otettava yhtä vakavasti kuin minkä tahansa muun palvelun kehittäminen, jotta se voi onnistua. (2013, 356.) Koska monet vanhemmat eivät tunne pelikulttuuria tai digitaalisia pelejä, kirjasto voi toimia myös pelikulttuurin välittäjänä olemalla paikka, jossa pelejä voi itse kokeilla (Suomen kirjastoseura, 25).

Mustikkamäen mukaan kirjastoissa on käyty paljon keskustelua pelien sisällöistä liittyen esimerkiksi ikärajoihin ja väkivaltaisten sisältöjen soveltuvuudesta kirjastoaineistoksi. Osa kirjastoista on päättänyt sijoittaa lapsille, nuorille ja aikuisille suunnatut sisällöt omille osastoilleen muiden audiovisuaalisen materiaalin tapaan. Joissakin kirjastoissa peleihin suhtaudutaan samoin kuin sarjakuviin joitakin vuosia taaksepäin, eli ne nähdään ainoastaan lasten ja nuorten aineistona. (2013, 39–40.) Kirjastoissa noudatetaan aktiivisesti yhteiseurooppalaisia PEGI-ikärajamerkintöjä. Kirjastoissa, joiden lainattavaan aineistoon kuuluu digitaalisia pelejä, pelien lainaoikeudet on sidottu kirjastokorttien omistajien syntymäaikaan, jotta alaikäiset eivät voi ainakaan omilla korteillaan lainata aikuisille suunnattuja pelejä. Osa kirjastoista ei hanki lainkaan K18-pelejä, sillä ne eivät sovellu oletetulle lainaajaryhmälle eli lapsille (Marjomaa, Heikki & Oikkonen, Heini 2014, 11).

Kirjastojen pelitoimintaa edistetään ja järjestetään yleensä hankkeiden kautta. Helmet-kirjastoissa oli käynnissä opetus- ja kulttuuriministeriön tukema Pelin paikka -hanke huhtikuuhun 2014 saakka. Sen tarkoituksena oli nostaa esiin pelejä kirjastoon kuuluvina kulttuurisisältöinä ja sen avulla pyrittiin saamaan eri-ikäisiä kaupunkilaisia pelaamaan ja oppimaan yhdessä. Tavoitteena oli myös vahvistaa kirjastohenkilökunnan peliosaamista ja parantaa pelien löydettävyyttä ja esillepanoa kirjastoissa. Hankkeen loppuraportin mukaan kirjaston pelitarjontaa ja kokoelman kattavuutta heikensi erillisen hankintabudjetin puuttuminen ja tietyn aineistotyyppin jättäminen pois valikoimasta. Pelikokoelman kattavuutta taas edisti työntekijöiden vastuullinen suhtautuminen aineiston valintaan sekä aktiivisesti huomioon otetut hankintaehdotukset. Kattava luettelointi, hankintalistojen monipuolisuus sekä aineiston selkeä sijoittelu edistivät pelien saatavuutta. (Marjomaa & Oikkonen 2014, 11.)

Vaikka kirjastojen pelikokoelmat ovat painottuneet erityisesti digitaalisten pelien hankintaan, kirjastoissa on tarjolla myös muita pelejä. Perinteisesti kirjastoissa on ollut lautapelejä, mutta niiden hankintaan on alettu kiinnittää huomiota erityisesti viime vuosina. Pelikokoelmiin kuuluu erilaisia lauta,

kortti- ja roolipelejä sekä aloittajille että pitkän linjan harrastajille. *Pelikasvattajan käsikirjassa* huomioidaan, että kirjastot voivat olla oiva paikka aloitteleville pelintekijöille saada pelinsä näkyviin ja testattavaksi. Samalla peliharrastajat saavat pelattavakseen myös vähälevikkisiä pelejä. (*Pelikasvattajan käsikirja* 2013, 81.) Lautapelit on useimmiten sijoitettu lasten- ja nuortenosastoilla, mutta viime vuosina hankinnassa on otettu huomioon myös aikuisten lautapelit. Yhä useammat kirjastot ovat kehittäneet myös lainattavan lautapelikokoelman, ja joistakin kirjastoista saa nykyään lainata myös esimerkiksi pihapelejä ja urheiluvälineitä, kuten Mönkkyä ja footabagia. Erilaisten pelimuotojen lisäksi kirjastot tarjoavat peleihin ja pelaamiseen liittyvää kirjallisuutta ja lehtiä.

### **3.2 Pelaaminen kirjastossa**

Monet kirjastot kautta maan tarjoavat asiakkailleen jonkinlaista pelitoimintaa. Kirjastojen pelitoiminta on monipuolista ja palvelee asiakasryhmiä aloittelevista pelaajista aktiivisiin harrastajiin. Tarjolla on kirjaston tiloissa vapaasti pelattavista konsolipeleistä ohjattuihin lautapelikerhoihin. Kirjastojen pelikokoelmien laajentumisen myötä, myös pelitapahtumatarjonta on monipuolistunut.

Useissa kirjastoissa on mahdollisuus pelata vapaasti, mutta kirjastoissa järjestetään myös ohjattua pelitoimintaa, muun muassa peli-iltoja ja -kerhoja sekä omin voimin että yhteistyökumppanien kanssa. Etenkin suuremmissa kirjastoissa on tarjolla tiloja, joissa peliharrastajat ja -seurueet voivat kokoontua pelaamaan (*Pelikasvattajan käsikirja* 2013, 81.)

Pelikonsolien yleistyessä myös kirjastoihin on alettu hankkia niitä pelattaviksi. Useimmiten pelikonsolit on sijoitettu kirjastoissa lasten- tai nuortenosastojen yhteyteen, jolloin kirjastossa pelaaminen leimautuu nuorempien asiakkaiden aktiviteetiksi. Avoimessa kirjastotilassa sijaitsevalla pelikonsolilla voi pelata vain kaikille sallittuja pelejä ikärajojen vuoksi. Joissakin kirjastoissa taas on erikseen pelihuone tai muu tiettyinä aikoina pelikäytössä oleva tila, joka mahdollistaa myös korkeampien ikärajojen pelien pelaamisen, jos pelaajalla on tarpeeksi ikää (*HelMet* 2013, viitattu 15.2.2016.) Kirjastojen pelikonsolit ovat harvoin nettiin kytkettyinä, mutta jotkut kirjastot ovat järjestäneet peliturnauksia, joissa on hyödynnetty konsolien välisiä verkkoyhteyksiä (*Mustikkamäki* 2013, 39). Turnaukset ovat hyvä pelitapahtuman muoto, sillä vaikka pelaaminen on suosittu harrastus, harva pelaaja on koskaan päässyt osallistumaan peliturnaukseen, varsinkaan ilmaiseen.



Pelaaminen onnistuu myös kirjaston tietokoneilla, vaikka yleensä kuntien tietohallinnon ylläpitämät laiteympäristöt estävät omien pelien asentamisen. Kevyet nettiselaimella pelattavat pelit, kuten RuneScape, toimivat kirjastojen koneilla mainiosti, joten niiden pelaaminen onkin kaikkein yleisintä (Mustikkamäki 2013, 39.) Forsten huomauttaa, että vaikka pelaamista ei ole yleisesti nähty arvokkaana tietokoneen käyttötapana, se ei kuitenkaan saisi olla synonyymi kaikelle turhalle toiminnalle vain siksi, ettei se satu olemaan kaikkia kiinnostava kulttuurin osa-alue (2007, 53).

Kirjastoissa tarjotaan asiakkaille myös mahdollisuutta luovaan toimintaan, ja osassa kirjastoista on järjestetty tilaa, välineitä ja opastusta niin sanottua pajatoimintaa varten. Pajoissa voi olla mahdollisuus käyttää esimerkiksi 3D-tulostinta ja erilaisia ohjelmistoja, joita voidaan käyttää pelinkehityksessä. Pajatoiminnan ja luovan toiminnan suosio kumpuaa ihmisen halusta leikkiä ja pelata, ja luomiseen tarkoitettuja tiloja voidaan pitää niin kutsuttuina aivojen leikkikenttinä (Nicholson 2013, 357). Pelinkehitys opettaa esimerkiksi suunnittelua, luomista, kuvataiteita ja kirjoittamista monien muiden taitojen ohessa. Suuri osa pelaavista ihmisistä innostuu herkästi myös edes kokeilemaan kehittämistä.

Uusien palvelumuotojen kehittäminen on usein työlästä, mutta myös avartavaa. Pelitoimintaan liittyen ei ole mitään mallia, jota voisi sellaisenaan soveltaa kaikissa kirjastoissa, koska kirjastot poikkeavat toisistaan tilojen ja asiakaskunnan profiilin kannalta. Joissakin tapauksissa pelaamisen järjestäminen ei välttämättä ole edes mielekästä. Pelaamisen järjestäminen pienemmissä kirjastoissa voi olla haastavaa, ja yritys voi kaatua sopivien tilojen puutteeseen. Vaihtoehtona voidaan harkita esimerkiksi yhteistyötä nuorisotoimen kanssa tai hyödyntää kirjaston tiloja aukioloaikojen ulkopuolella järjestämällä esimerkiksi peliyö (Forsten 2007, 68.) Uusimpien konsolipelien ja konsolien hankkiminen voi olla kirjastolle kallista, mutta pelikokemuksia voi tarjota myös esimerkiksi vanhempien konsolipelien tai lautapelien avulla. Kirjastojen kannattaa panostaa uusien pelien hankkimisen sijaan hyvän pelikokemuksen luomiseen. Asiakkaita voi myös pyytää tuomaan omia pelejään esimerkiksi peli-iltoihin tai muihin tapahtumiin.

### **3.3 Tyypillinen pelaaja**

*Pelaajabarometri 2013:n* mukaan 98,5 % suomalaisista pelaa ainakin jotakin kun otetaan huomioon kaikki erilaiset pelimuodot sekä satunnainen pelaaminen. 88 % suomalaisista pelaa jotain peliä

aktiivisesti eli vähintään kerran kuukaudessa. Huolimatta siitä, että pelaamista pidetään yleisesti lasten ja nuorten ajanvietteenä, keskimääräinen suomalainen pelaaja on yli 42-vuotias ja digitaalinen pelaaja yli 37-vuotias. Kun huomioidaan kaikki pelaamisen tyypit, miesten ja naisten pelaamisessa ei ole eroa, mutta digitaalinen pelaaminen on kuitenkin hieman yleisempää miesten ja poikien keskuudessa (Mäyrä, Frans & Ermi, Laura 2014, 2–3).

Pelin paikka -hankkeen loppuraportin mukaan kirjastoissa pelasivat eniten varhaisnuoret eli noin 9–13-vuotiaat tai alakouluikäiset tytöt ja pojat (Marjomaa & Oikkonen 2014, 10). Samansuuntaisiin havaintoihin päätyi myös Alava pro gradu -tutkielmassaan *Kirjasto pelissä*, jonka mukaan kirjastossa pelaavat ovat iältään 6–20-vuotiaita painottuen selkeästi ala- ja yläkouluikäisiin. Tutkielmassa todetaan, että ikäjakauman painottumista nuorempiin asiakkaisiin voidaan perustella esimerkiksi sillä, että kaikilla lapsilla ei ole kotona mahdollisuutta päättää omasta pelaamisestaan, joten kirjasto voi tarjota siihen mahdollisuuden. Nuorten pelaajien lisäksi kirjastossa on myös toinen erottuva pelaajaryhmä eli tietokoneilla pelaavat 40–60-vuotiaat. Kirjastosta näyttäisi siis puuttuvan 20–40-vuotiaiden pelaajien ryhmä, vaikka moni aktiivipelaaja kuuluu kyseiseen ikäryhmään. Kirjastojen pelitoiminta ja pelien hankinta keskittyykin usein nuorempiin ja aikuisia pelaajia huomioidaan vain harvoin. (Alava, Joni 2015, 51–52, viitattu 21.3.2016.)

### **3.4 Pelejä koskevat tekijänoikeudet**

Euroopan Unionin tuomioistuimen päätöksen ja Tekijänoikeusneuvoston lausunnon (2015:8) myötä kirjastojen konsolipelikokoelmat voivat laajentua merkittävästi. Ennen päätöstä kirjastot pystyivät lainaamaan vain pientä osaa markkinoilla olevista konsolipeleistä, sillä pelien lainausmahdollisuus on tekijänoikeuslain aikaisemman tulkinnan mukaan vaatinut erillisen luvan pelien tuottajilta. Luvan on saanut vain harvoin peleihin ja se on ollut kirjastoille kallis, mutta Tekijänoikeusneuvoston lausunnon mukaan erillistä lainauslupaa ei enää tarvita. (Marjomaa 2015b, viitattu 23.2.2016.)

Marjomaa kirjoittaa Pelin paikka -blogissa, että ennen lausuntoa kokoelmista on puuttunut useita klassikkopelejä. Kalliit lainausoikeuskorvaukset ovat vieneet suuren osan kirjastojen lainattavien pelien määrärahoista, mutta korvausten poistuminen mahdollistaa sen, että pelejä voidaan hankkia nopeammin, edullisemmin ja enemmän. Kirjaston pelikokoelman kattavana pitäminen ja uusien

pelien hankkiminen on kirjastoille helpompaa ja halvempaa kuin ennen, ja myös hankintaehdotuksiin vastaaminen helpottuu. Pelejä koskevat nykyään siis samat lainaussäännöt kuin kirjoja. (2015b, viitattu 23.2.2016.)

Marjomaa muistuttaa myös, että päätös koskee kuitenkin vain fyysisiä pelejä. Esimerkiksi tietokonepelien digitaalisten kopioiden lainaaminen ei ole tällä hetkellä mahdollista missään päin maailmaa. Iso osa tietokonepeleistä hankitaan nykyään digitaalisen jakelun kautta ja usea peli julkaistaan ainoastaan digitaalisena versiona, esimerkiksi Steam -palvelun kautta. Jos kirjaston pelikokoelma halutaan pitää kattavana, kirjaston on tehtävä aktiivisesti työtä sen eteen, että myös digitaaliset kopiot peleistä saataisiin lainattaviksi kirjastoihin. (2015b, viitattu 23.2.2016.)

## 4 TAPAHTUMAT KIRJASTOSSA

*Yleisten kirjastojen neuvoston strategiassa vuosille 2011–2016* määriteltiin yleisille kirjastoille seitsemän arvoa, jotka olivat luotettavuus, tasa-arvo, avoimuus, tiedonsaanninvapaus, yhteisöllisyys ja ennakoluulottomuus. Yhteisöllisyys tarkoittaa kirjastonäkökulmasta sitä, että kirjasto tarjoaa tilojaan erilaisille työryhmille ja yhteisöille sekä osallistuu kumppanina työryhmien ja yhteisöjen toimintaan. Kirjaston tulisi myös tarjota mahdollisuuksia sisältöjen luomiseen sekä järjestää tapahtumia toteuttaakseen yhteisöllisyyttä. Vision mukaan kirjaston tulisi olla ihmisten ja ideoiden kohtaamispaikka ja kirjaston tilat tulisi muuttaa selkeästi asiakkaiden ja kirjastolaisten yhteisiksi tiloiksi. Strategisissa päämäärissä esitetään että kirjaston tulisi inspiroida. Fyysisten ja virtuaalisten tilojen tulisi olla virikkeellisiä, muunneltavia ja esteettömiä, ja kirjaston halutaan olevan täynnä tapahtumia ja elämyksiä (Yleisten kirjastojen neuvosto 2010, 13–15.)

### 4.1 Kirjasto tapahtumantuottajana

Strategiassa todettiin, että kirjaston halutaan olevan täynnä elämyksiä. Jos kirjaston ja sen palveluiden kehittämisessä ja uudistamisessa halutaan ottaa elämyksellisyys huomioon, kirjaston täytyy kokeilemisen kautta koettaa ymmärtää, miten sen palvelut vaikuttavat yksittäisen asiakkaan kokeamiseen. Uotilan mukaan kirjaston elämyksellisyyden lähtökohta on asiakkaan kokemuksen ymmärtäminen. Elämystä ei voida suoraa tuottaa, vaan se on aina kiinni henkilökohtaisesta kokemuksesta, mutta kirjastolla on mahdollisuus tarjota elämys. Kirjaston täytyy uusiutuessaan tarttua sellaisiin elämyksien edellytyksiä luoviin palveluihin, joita yhä useampi haluaa kokea. (Uotila, Pekka 2015, 172–175.) Elämyksellisyys ei välttämättä ole ensimmäinen asia, joka liitetään kirjastoon, mutta kirjastolla on merkittävä asema elämysten mahdollistajana, koska se on avoin ja tuttu kaikille. Avoimuus lisää kirjaston asiakkaiden kokemisen ja kokeilemisen mahdollisuuksia ja vahvistaa kirjaston asemaa elämysten tarjoajana.

Kirjastot ovat aktivoituneet tapahtumien tuottamisessa ja se on johtanut siihen, että osassa kaupungeista kirjastot ovat nousseet alueen aktiivisimmiksi tapahtumien järjestäjiksi. Kirjastojen järjestämät tapahtumat liittyvät yleensä jollain tapaa kulttuuriin ja yksi suosituimmista tapahtumamuodoista ovat konsolipeli-illat (Mustikkamäki 2013, 38.) Neiburgerin mukaan pelitapahtumat ovat hyvä

ja helppo keino näyttää kirjaston palveluista tietämättömille ihmisille, että kirjastot voivat vastata heidän toiveisiinsa ja tarjota jotain sellaista, jota muualta ei voi saada. Kirjaston ydintehtäviin kuuluu aineiston tarjoaminen, mutta kirjastolla on paljon muutakin tarjottavaa kuin sen kokoelmat. Kirjastoissa osataan hyödyntää omat kokoelmat luomalla tapahtumia niiden avulla. Luomalla tapahtuman aineistonsa pohjalta ja liittämällä siihen elämyksen, kirjasto lisää arvoa teokselle, jota asiakas käyttäisi normaalisti yksin kotona, tyypillisenä esimerkkinä tästä toimivat satutunnit. Teoksen muuttaminen kokemukseksi on yksi kirjaston perinteisimmistä tehtävistä ja pelitapahtumat ovat samaa jatkumoa. Ainoastaan formaatti on muuttunut, ja kirjastojen täytyy ottaa huomioon myös uudet suosittu formaatit. (Neiburger, Eli 2007, 10.) Pelitapahtumien järjestämisen voi nähdä eräänlaisena syöttinä uusien asiakkaiden houkutteluun, mutta niillä on olennaisempi tarkoitus. Pelitapahtumat pitäisi nähdä itseoikeutettuina, ei pelkkinä ”sisäänheittotuotteina”. Neiburger (2007, 10) kysyykin, että nähdäänkö kirjastoissa satutunnitkin vain välineenä houkutella lapsia kirjastoon. Kirjastojen tulevaisuuden kannalta on hyvä, jos seuraavat sukupolvet näkisivät, mitä kaikkea kirjasto voi heille tarjota.

Osa kirjastoista on järjestänyt ensimmäisenä pelitapahtumanaan koeluontoisesti peli-illan esimerkiksi liikuteltavan esitystekniikan avulla. Yleensä ensimmäinen pelitapahtuma on ollut jonkin isomman tapahtuman tai tapahtumasarjan yhteydessä (Toppari, Molla 2010, 17.) Yksi tällainen iso tapahtuma on Kansallinen pelipäivä, jota vietetään vuosittain marraskuussa. Kansallinen pelipäivä on teemaviikko, jonka tavoitteena on pelata yhdessä, sekä lisätä peleistä käytävää keskustelua mediassa ja kodeissa. Teemaviikko huipentuu Kansalliseen pelipäivään, jolloin vietetään yleensä myös sekä pohjoismaista että kansainvälistä pelipäivää. Kansallisen pelipäivän järjestäjinä toimivat kaikille avoin Pelikasvattajien verkosto sekä paikalliset toimijat, kuten kirjastot.

## **4.2 Kirjasto tapahtumien mahdollistajana**

Yhteisöllisyyden arvoon sisältyi myös kirjaston tilojen ja laitteiden tarjoaminen erilaisille työryhmille ja yhteisöille. IFLA:n mukaan yleisten kirjastojen tulisi tarjota tiloja kokouksiin ja näyttelyihin ja mahdollisuuksien mukaan myös esimerkiksi teatteri-, musiikki-, videoesityksille. Tilojaan tarjoamalla, kirjastolla voi olla merkittävä vaikutus alueen eloisuuteen ja se voi olla tärkeä paikka oppimiselle, tapaamiselle ja sosialisoinnille. Kun kirjasto mahdollistaa erilaisia tapahtumia tilojaan ja laitteitaan tarjoamalla, se vahvistaa positiivista mielikuvaansa sekä alueen asukkaille että päättäjille (The Public Library Service 2001, 11, 85.)

Helsingin Keskustakirjastossa toteutettiin Keskustakirjaston kaverit -projekti, joka järjestettiin 2014–2015. Projektiin valittiin 28 asiakaskehittäjää, jotka pääsivät edistämään uuden kirjaston suunnittelua käyttäjänäkökulmasta. Projekti koostui neljästä teemasta, joista ensimmäinen oli keilemisen ja osaamisen tila. Tavoitteena oli saada uuteen kirjastoon uusia mahdollisuuksia tekijöille ja toimijoille. Kirjastossa halutaan tarjota tiloja erilaisille tekijäyhteisöille, jotka voivat kokoon-tua kirjastoon kehittämään tilojaan. Toisena teemana oli yhteisöjen yhteinen kirjasto. Kirjastosta halutaan tehdä paikka ja julkaisupaikka kaupunkilaisten tekemisille. Tavoitteena on, että järjestöt, yhdistykset ja tekijäyhteisöt voivat tuottaa kirjaston kanssa sisältöjä, tapahtumia ja kampanjoita. Kirjastossa olisi myös tarjolla näyttämö ja näyttelytilat, joissa kaupunkilaiset voisivat esitellä omaa luovuuttaan. Projektissa pohdittiin myös, miten kirjasto voi toimia hyvänä ”emäntänä” erilaisille yhteisöille, miten kirjaston tilat joustavat vastaamaan moneen käyttötarpeeseen sekä millaisia yhteisöjä kirjasto voi palvella. (Keskustakirjasto.fi, viitattu 28.2.2016.)

## 5 PELITAPAHTUMIEN KARTOITUS

### 5.1 Tutkimusmenetelmä ja tutkimuksen toteutus

Tässä opinnäytetyössä käytetty tutkimusmenetelmä on sisällönanalyysi, joka on kvalitatiivinen eli laadullinen menetelmä. Sisällönanalyysia voidaan hyödyntää lähes minkä tahansa kirjallisessa muodossa olevan dokumentin analysointiin. Sisällönanalyysin avulla pyritään saamaan tiivistetty kuva tutkittavasta ilmiöstä kadottamatta sen sisältämää informaatiota. (Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2002, 105; 110.)

Tuomen ja Sarajärven mukaan sisällönanalyysista puhuttaessa voidaan tarkoittaa sekä sisällönanalyysia että sisällön erittelyä. Sisällönanalyysi eroaa sisällön erittelystä siten, että sisällönanalyysin tavoitteena on kuvata dokumentin sisältöä sanallisesti, ja sisällön erittelyssä taas pyritään kuvaamaan dokumentin sisältöä kvantitatiivisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 105; 109.)

Keräsin opinnäytetyössäni käytetyn aineiston lähettämällä avoimen sähköpostikyselyn (liite 2) 394 yleiselle kirjastolle. Kirjastojen sähköpostiosoitteet sain Kirjastot.fi -verkkosivun kirjastohakemistosta. Kyselyyn oli mahdollista vastata aikavälillä 29.11.2015–20.12.2015. Vastauksia sain yhteensä 51, joista osaan oli koottu vastaukset useammasta kirjastosta. Vastauksista 12 oli sellaisia, joissa ilmoitettiin, että kyseisessä kirjastossa ei ole järjestetty peleihin liittyviä tapahtumia.

Lähdin toteuttamaan aineiston analyysiä sisällönanalyysin vaiheiden avulla, joihin kuuluu: päättää, mikä aineistossa kiinnostaa, aineiston läpikäyminen ja kiinnostuksenkohteiden erottelu, eroteltujen kohteiden kerääminen, kerätyn aineiston luokittelu, teemoittelu tai tyypittely sekä yhteenvedon kirjoittaminen. Sisällönanalyysin haasteisiin kuuluukin juuri aineiston rajaaminen, sillä laadullisen tutkimuksen aineistosta löytyy aina kiinnostavia asioita, joita kaikkia ei kuitenkaan voida tutkia yhden tutkimuksen puitteissa. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 94.)

Kun olin päättänyt, mikä aineistossa kiinnostaa, kirjoitin saamissani vastauksissa mainituista tapahtumista ja niiden oheistiedoista, kuten järjestäjistä, ajankohdista ja kohderyhmistä, lyhyet tiivistelmät. Tämän vaiheen tein saadakseni vastaukset itselleni selkeämpään muotoon jatkotyöstä-

mistä varten. Sen jälkeen kävin vastaukset uudelleen läpi poimien samalla ainoastaan niissä mainitut tapahtumat samaan listaan. Listaamisen jälkeen etsin keskenään samankaltaisia tapahtumia ja luokittelin ne kategorioihin niiden luonteiden perusteella. Kategorioiden ei ole tarkoitus olla pois-sulkevia, vaan sama tapahtuma voisi hyvin sopia useampaan ryhmään. Osa tapahtumista esiintyy-kin useammassa eri luvussa, mutta olen pyrkinyt välttämään turhaa toistoa. Vastausten pohjalta loin yhteensä kuusi kategoriaa, jotka ovat:

- Pelikasvatus
- Ulkopuoliset toimijat järjestäjinä
- Säännölliset tapahtumat
- Digitaaliset pelit
- Lautapelit ja muut pelit
- Peleihin liittyvät oheistapahtumat ja leikit

Pelikasvatuksellisiin tapahtumiin luokittelin kaikki sellaiset tapahtumat, joiden tarkoituksena oli joko opettaa pelintekemistä tai muita taitoja pelien avulla sekä tarjota tietoa peleistä ja pelaamisesta vanhemmille. Toisessa kategoriassa ovat kaikki tapahtumat, joiden järjestäjinä ovat olleet joko kirjasto yhteistyössä jonkin muun toimijan kanssa tai ne on järjestetty kokonaan jonkin ulkopuolisen toimijan toimesta. Kolmanteen kategoriaan on koottu kaikki säännölliset tapahtumat eli sellaiset, jotka järjestettiin useamman kerran vuodessa. Digitaalisten pelien kategoriaan kuuluvat konsolipelit, tietokonepelit sekä mobiilipelit. Lautapelit ja muut pelit -kategoriaan on luokiteltu lautapelitapahtumien lisäksi esimerkiksi korttipeleihin ja roolipeleihin liittyvät tapahtumat. Viimeiseen kategoriaan on koottu esimerkiksi peleihin ja pelaamiseen liittyvät oheistapahtumat sekä erilaiset leikit ja piha-pelit.

Suurimassa osassa vastauksista kerrottiin jostain isommasta kirjastosta järjestetystä tapahtumasta, joka koostui eri määristä pienempiä aktiviteetteja. Esimerkiksi mainittiin, että kirjastossa oli järjestetty pelitapahtuma, johon sisältyi mobiilipeliturnaus, lautapelejä, konsolipelejä sekä roolipeli-pelaamista paikallisen peliharrastajan opastuksella. Tällaisia isompia tapahtumia olisi ollut haastavaa luokitella, sillä ne olisivat sisältöjensä vuoksi sopineet lähes jokaiseen kategoriaan. Kategorioihin olisi ollut myös vaikeaa saada sisältöä, jos olisin luokitellut tällaiset tapahtumat yhdeksi omaksi kategoriakseen. Näistä syistä poimin sellaisista isommista tapahtumista, jotka eivät ole



keskittyneet johonkin tiettyyn pelityyppiin, kaikki niiden sisältämät aktiviteetit, ja sijoitin ne niitä kuvastaviin kategorioihin. Opinnäytetyöni lopussa liitteenä olevaan vinkkilistaan (liite 1) olen kuitenkin koonnut tapahtumat ”kokonaisina” niiden järjestäjien kirjastojen alle.

Luvun lopussa on tulosten yhteenvetona toimiva taulukko, johon olen koonnut vastauksissa mainittuja tapahtumia. Tapahtumien kohdille on merkitty niiden järjestäjä, kohderyhmä iän perusteella, pelityyppi sekä säännöllisyys. Olen merkinnyt tapahtumat kaikkiin niihin kohtiin, joihin tapahtuma voisi sopia, en saamani vastausten perusteella. Esimerkiksi olen merkinnyt videopeliturnauksen aikuisille sopivaksi, vaikka sellaista tapahtumaa ei vastausten perusteella ollutkaan järjestetty. Toisaalta vaikka mikä tahansa tapahtuma voisi sopia kenelle tahansa ikäryhmästä riippumatta, niin olen pyrkinyt merkitsemään tapahtumiin vain sopivimmat ikäryhmät.

## **5.2 Vastausten analysointi**

### **Yleistä**

Vastaajista 23 mainitsi vastauksessaan, että tapahtuma oli ollut osa Kansallista pelipäivää tai peliviikkoa. Osa vastaajista oli osallistunut Pelipäivään ensimmäisen kerran vuonna 2015. Kirjastot, jotka kertoivat saamastaan palautteesta, mainitsivat sen olleen positiivista. Useampi kirjasto kertoi myös, että aikovat järjestää pelitapahtumia jatkossakin. Myös asiakkaiden suunnalta oli tullut pyyntöjä uusista pelitapahtumista. Eräs vastaaja kertoi, että haluaisi järjestää enemmän tapahtumia, mutta aikaa ei ole riittävästi. Ongelmiksi pelitapahtumien järjestämisessä mainittiin yleisimmin se, että osallistujia ei ollut tarpeeksi tai heitä oli vaikea innostaa mukaan. Ongelmista mainitsi kuitenkin vain harva vastaaja.

Pelitapahtumia järjestettiin useimmiten lapsille tai nuorille, mutta moni kirjasto oli halunnut myös pitää kohderyhmän laajana, jotta kaikki peleistä kiinnostuneet voisivat osallistua. Joukossa oli myös erityisesti aikuisille tai lasten vanhemmille suunnattuja tapahtumia sekä joitakin vanhuksille suunnattuja tilaisuuksia. Kaksi kirjastoa mainitsi myös tapahtumien valmistelun aikatauluista. Toinen kirjasto oli aloittanut valmistelun noin puolitoista kuukautta ennen ajankohtaa, ja toisessa taas tapahtumaa oli suunniteltu puoli vuotta, joista aktiivista suunnittelua ja toteutusta oli noin kolme kuukautta. Tapahtumien kestot olivat yleensä kahdesta tunnista neljään tuntiin.

Osalla vastanneista kirjastoista oli tapahtumassa käytettävät laitteet ja pelit omasta takaa. Monet kirjastot hyödynsivät myös esimerkiksi kirjastokinpan yhteisiä pelisalkkuja, joihin kuului esimerkiksi pelikonsoleita, pelejä, videotykki, kaiuttimet ja valkokangas. Eräs kirjasto kertoi lainanneensa pelikonsolin nuorisotoimelta, ja toinen kirjasto taas oli hankkinut konsolin yhdessä nuorisopalveluiden kanssa. Kahdessa kirjastossa oli myös hyödynnetty kirjaston työntekijöiden harrastuneisuutta, kun työntekijät olivat tuoneet omia konsoleitaan tapahtumiin.

## **Markkinointi**

Kaikki tapahtumiensa markkinoinnista maininneet kirjastot kertoivat hyödyntäneensä Internetiä ja sosiaalista mediaa. Suurin osa mainosti tapahtumiaan kirjaston omilla verkkosivuilla tai Facebook-sivuilla. Kaksi kirjastoista kertoi käyttäneensä myös Instagramia. Usea kirjasto mainitsi markkinointikeinokseen sähköpostiviestit, joita lähetettiin muun muassa koulujen opettajille sekä muulle henkilökunnalle. Osa kirjastoista oli markkinoinut tapahtumiaan myös verkossa sijaitsevilla tapahtumakalentereissa tai Wilmassa. Fyysisinä markkinointikeinoina käytettiin esimerkiksi lehti-ilmoituksia, esitteitä tai julisteita. Mainokset olivat esillä esimerkiksi kirjastojen, koulujen, kauppojen ja nuorisotalojen tiloissa. Myös mukana olleet yhteistyökumppanit olivat markkinoineet tapahtumia. Tapahtumia oli mainostettu myös radiossa, televisiossa sekä suusanallisesti potentiaalisen oloisille asiakkaille.

## **Pelikasvatus**

Pelikasvatuksellisten tapahtumien kohderyhminä olivat lähes poikkeuksetta joko lapset ja nuoret tai lasten vanhemmat. Osa tapahtumista oli yksin kirjastojen järjestämiä ja osa taas oli toteutettu jonkin yhteistyökumppanin kanssa.

Pelikasvatuksellisia tapahtumia toteutettiin usein erilaisten työpajojen avulla ja ne keskittyivät yleensä joko pelisuunnitteluun tai koodaamiseen. Eräässä kirjastossa oli järjestetty Kansallisella peliviikolla pelisuunnittelupajoja 5.–9.-luokkalaisille yhteistyössä tietojenkäsittelyn opiskelijoiden kanssa. Pajojen aiheina olivat muun muassa pelisuunnittelun alkeet, lautapelin suunnittelu sekä korttipelin suunnittelu. Kansallisen peliviikon yhteydessä oli järjestetty myös mobiilipelipaja sekä ala- että yläkoululaisille yliopiston peliseuran kanssa.

Kahdessa vastauksessa mainittiin Pulmaario-paja, jonka tarkoituksena on tehdä matematiikasta ja koodaamisesta helposti lähestyttävää pelillisyyden avulla. Kyseisten pulmaario-pajojen teemoina olivat avaruus ja luonto. Matematiikkaa oli käsitelty esimerkiksi rakentamalla vaahtokarkeista ja hammastikuista geometrisia kuvioita, pelaamalla laivanupotusta ja rakentamalla lennokkeja, joilla sitten kilpailtiin. Koodausta harjoiteltiin Scratch-ohjelmalla, jolla tehtiin pieniä pelejä. Scratch-ohjelmaa oli hyödynnetty myös esimerkiksi kirjaston järjestämällä koodausleirillä, joka oli suunnattu 9–12-vuotiaille. Leirille otettiin 10 lasta ennakkoilmoittautumisen kautta ja se järjestettiin loma-aikaan. Leirille haluttiin muutakin ohjelmaa kuin ”ruudun äärellä nököttäminen”, joten ohjelmassa oli erilaisia aktivoivia koodausaiheisia leikkejä. Leirillä tutustuttiin myös erilaisiin pelihahmoihin ja pohdittiin, mitkä piirteet tekevät niistä hyviä. Pelihahmoteemaa käsiteltiin myös pantomiimi-leikin avulla sekä omien pelihahmojen suunnittelulla. Yhdessä kirjastossa oli järjestetty myös laajemmalle ikäluokalle suunnattu pelipaja, jossa käytiin läpi pelinteon alkeita Unity 3D -pelintekoaikakalustan avulla.

Työpajojen lisäksi lasten ja nuorten mediakasvatuksessa on hyödynnetty erilaisia pelejä. Esikouluikäisten opastustilaisuuksissa on käytetty esimerkiksi Kirjatti- ja Apraattisaari-mediakasvatuspeliejä. Helsingin kaupunginkirjaston Pelin paikka -hankkeessa tuotettua Tietoraketti-peliä on hyödynnetty esimerkiksi 7.-luokkalaisten tiedonhakuopastuksissa. Yksi kirjasto mainitsi käyttävänsä pelillisyyttä paljon myös kirjastonkäytön opetuksen yhteydessä integroituna kirjastosuunnistuksiin erilaisina tehtävinä sekä roolipelillisiä teemoja hyödyntämällä. Kouluryhmien kanssa on tutustuttu mediataitojen oppimisen ohella myös kirjaston aineistoon esimerkiksi Aurasma-suunnistuksen kautta.

Lasten vanhemmille ja perheille järjestetyt pelikasvatustapahtumat olivat usein erilaisia luentoja aiheeseen liittyen. Eräässä kirjastossa oli järjestetty pelikasvatuksellinen tapahtuma 5-8-vuotiaiden lasten vanhemmille. Tapahtuma liittyi valtakunnalliseen *Päivittelystä päivittämiseen* -hankkeeseen ja se järjestettiin yhteistyössä Mannerheimin lastensuojeluliiton kanssa. MLL:n työntekijä oli paikalla luennoimassa aiheesta, ja tilaisuudessa pääsi lisäksi kokeilemaan lapsille sopivia pelejä tableteilla. Myös toisessa kirjastossa oli tehty yhteistyötä MLL:n kanssa järjestämällä Mainiot mediaperheet -tapahtuman, jossa vapaaehtoiset esittelivät viikon aikana lapsiasiakkaille erilaisia pelejä ja pelilaitteita. Yhdessä kirjastossa taas oli käynyt Pelitaito-kouluttaja pitämässä vanhemmille ja kasvattajille suunnatun *Pelitaitoa perheisiin – asiaa pelaamisesta ja pelikulttuurista* -luennon. Osa kirjastoista on järjestänyt itse pelitietotunteja vanhemmille, ja työntekijät ovat pelanneet pedagogisia sovelluksia tableteilla lasten ja nuorten kanssa ja esitelleet kyseisiä sovelluksia vanhemmille. Eräs kirjasto oli myös järjestänyt mediakasvatuksellisen peli-illan pelkästään aikuisille.

## **Ulkopuoliset toimijat järjestäjinä**

Koska kirjastoilla ei tarvitse olla osaamista ja resursseja järjestää kaikkea itse, iso osa kirjastoista järjestää tapahtumia jonkin yhteistyökumppanin tai muun toimijan kanssa. Vastauksissa mainittiin useimmin nuorisotoimi yhteistyökumppanina. Nuorisopalveluiden kanssa on järjestetty yhteistyössä esimerkiksi konsolipeli-iltoja, joissa on ollut mukana myös nuorisotyöntekijä tai kuukausittain järjestettävä lautapeli- ja PlayStation 4 -pelihetki. Eräs kirjasto mainitsi myös järjestäneensä nuorisotyön kanssa kouluikäisille yökirjastotapahtumia, joissa on pelattu erilaisia pelejä. Yksi vastaaja kertoi, että heillä ei ole järjestetty pelitapahtumia, mutta kirjastossa on tarjolla lautapelejä yhteistyössä paikallisen Parasta lapsille ry:n osaston kanssa.

Yleisiä yhteistyökumppaneita olivat myös erilaiset paikalliset pelikerhot, -seurat ja -yritykset tai peliharrastajat. Eräässä kirjastossa alun perin kirjastotyöntekijän toimesta alkanut lautapelikerho sai myöhemmin ohjaajan paikallisesta lautapeliharrastajasta. Toisessa kirjastossa ulkopuolinen ohjaaja taas piti pelikerhoa, jossa pelattiin kannettavilla tietokoneilla kirjaston tiloissa. Paikallinen lautapeliseura tuli pitämään kirjastoon protopeli-illan, jossa asiakkaat saivat pelata lautapelisuunnittelukilpailun testattavia pelejä. Yhden kirjaston tiloissa oli järjestetty uudenvuodenlausaan eurooppalaistyyliin lautapeleihin keskittynyt pelitapahtuma, jonka järjestivät paikalliset pelifirmat ja -kerhot. Saman kirjaston tiloissa on järjestetty myös useampana vuonna retropeliluola, jonka järjestämisen on myös hoitanut kirjaston ulkopuolinen toimija. Kun tapahtumia järjestetään yhteistyössä, kirjasto ei ole aina se, joka tarjoaa tilat. Eräs kirjasto oli vienyt konsolin ja pelejä pelattavaksi paikalliseen museoon osana isompaa Museoiden yö-tapahtumaa.

Pelitoiminnan järjestämisen lisäksi kirjaston ulkopuoliset toimijat käyvät vastausten perusteella usein myös esittelemässä omaa toimintaansa. Kirjastoissa toiminnastaan kertomassa ovat käyneet esimerkiksi paikallinen shakkikerho, bridgekerho sekä liveroolipelikerho. Paikalliset pelitoimijat ovat käyneet esittelemässä ja peluuttamassa esimerkiksi lautapelejä, pöytäroolipelejä ja miniatyyripelejä. Yksi kirjasto kertoi, että kirjaston tiloissa on järjestetty tilaisuus, jossa paikalliset peliharrastajat esittelivät lauta- ja roolipelejä erityisesti aikuisille. Eräässä kirjastossa oli esitelty myös erilaisia blogeja, ja paikalla oli ollut myös cosplay-harrastajia kertomassa harrastuksestaan.

Yhdessä kirjastossa oli käynyt eläkeläisten tietotekniikkayhdistys esittelemässä toimintaansa, ja toisessa oli käynyt eräs kognitiivisen terveysteknologian alan yritys ohjaamassa ja esittelemässä elektronisia pelejä muistisairaille. Lisäksi osassa kirjastoista oli pidetty myös luentoja erilaisista peleihin liittyvistä aiheista, kuten pelintekeminen ammattina.

### **Säännölliset tapahtumat**

Säännöllisesti järjestetyt tapahtumat olivat lähes aina erilaisia pelikerhoja tai -iltoja. Kirjastot järjestivät tapahtumia sekä itsenäisesti että yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Eräs kyselyyn vastannut kirjastotyöntekijä pohti vastauksessaan, että säännölliset tapahtumat voisivat olla hyvä keino saada enemmän ihmisiä mukaan tapahtumiin. Toisaalta hänen mielestään taas pienempi osallistujamäärä edistää kävijöiden ja järjestäjien välistä tutustumista. Osalle pelaaminen voi olla myös henkilökohtainen ja arkakin asia, jota ujoistellaan tuntemattomien kanssa, jolloin säännöllinen ryhmä voisi olla parempi.

Eräs kirjasto kertoi pitävänsä viikoittaista PlayStation 3 -peli-iltaa yhteistyössä nuorisotalon kanssa. Peli-ilta pidetään ajankohtana, jolloin nuorisotalo on suljettu, ja se on suunnattu alun perin nuorille. Nuorten lisäksi peli-illoissa käy myös lapsia ja lapsiperheitä. Peli-illassa on aina yksi kirjaston työntekijä ohjaamassa, jakamassa vuoroja, neuvomassa, pelaamassa mukana ja ylläpitämässä järjestystä. Illoissa on mukana aina myös nuorisohjaaja. Myös toinen kirjasto ilmoitti järjestävänsä kuu-kausittain peli-iltoja yhdessä nuorisopalveluiden kanssa. Peli-illoissa pelattava PlayStation 4 on hankittu myös yhteistyössä nuorisopalveluiden kanssa, ja sitä käyvät pelaamassa lapset ja nuoret. Lisäksi pelattavana on lautapelejä, joita pelaavat yleensä lapset vanhempineen. Eräs kirjasto kertoi järjestävänsä viikoittaista NES-pelihetkeä, jossa on myös mahdollisuus lainata pelejä NES-, Super Nintendo- ja Nintendo 64 -konsoleille. Yhdessä kirjastossa oli myös pidetty PlayStation 3 -pelikerhoa neljä kertaa kesän aikana kesätyöntekijän toimesta.

Yhdessä kirjastossa pidetään lasten ja vanhempien yhteistä Peliklubia, johon sisältyy ”rentoa pelailua tableteilla” sekä keskustelua peleistä. Tavoitteena on kannustaa eri-ikäisiä osallistujia pelaamaan ja oppimaan sekä arvioimaan pelejä. Jokaisella kerralla käsitellään eri teemaa, johon liittyen on pelattavissa erilaisia pelejä. Pelit keskittyvät oppimiseen, ja mukana on pelejä, joissa opetellaan esimerkiksi kirjaimia, numeroita ja laskemista, musiikkia sekä koodaamista. Eräessä kirjastossa

järjestettiin pelikerhoa, jonka ohjaajana toimi kirjaston ulkopuolinen toimija. Kerran viikossa koontuvalla kerholla oli noin 10 osallistujaa. Kirjasto tarjosi toimintaan tilat ja kannettavat tietokoneet. Muista säännöllisistä digitaalisiin peleihin keskittyvistä tapahtumista hieman poikkeavat olivat erään kirjaston järjestämät kuukausittaiset FIFA16 -jalkapallopeliturnaukset.

Vastauksista ilmeni, että säännöllisesti järjestetyt pelitapahtumat painottuivat enemmän lautapeleihin kuin digitaalisiin peleihin. Yksi vastanneista kirjastoista oli alkanut juuri järjestää lautapelikerhoa koululaisille. Kerhoa pidetään joka toinen viikko, ja pelaajia on yleensä mukana noin 5–12. Tarjolla on noin 20 peliä, joista valitaan sopiva peli pelaajamäärän ja toiveiden mukaan. Valikoimaa vaihdellaan silloin tällöin, esimerkiksi sen mukaan, kun vastaava työntekijä opettelee uusia pelejä. Vastanneen työntekijän mukaan koululaiset ovat olleet innoissaan ja pelanneet pelikerhossa pelattuja pelejä keskenään myös kerhojen välissä. Erässä kirjastossa lautapelikerho on järjestetty niin, että joka toinen kerta on lasten ja nuorten kerho ja joka toinen aikuisten. Aikuisten kerhossa pelataan aluksi kaksi tuntia vapaasti, jonka jälkeen aloitetaan etukäteen sovitun pelin pelaaminen. Myös toisessa kirjastossa järjestetään lautapelikerhoa erikseen kahdelle eri kohderyhmälle. Molemmat pelikerhot pidetään samana päivänä niin, että ensin iltapäivällä pelataan lasten, nuorten ja perheiden kanssa ja myöhemmin sen jälkeen alkaa pidempi peli vain aikuisille. Kerho aloitettiin pilottikokeiluna kirjastotyöntekijän toimesta, mutta sen vetäjänä jatkoi myöhemmin paikallinen lautapeliharrastaja.

Myös muissa kirjastoissa hyödynnetään kirjaston ulkopuolista osaamista. Esimerkiksi erään kirjaston tiloissa käy kerran kuussa paikallinen lautapelikerho pelaamassa, esittelemässä ja peluuttamassa pelejä kaikille kiinnostuneille. Toinen kirjasto taas järjestää lautapeli-iltoja yhdessä nuorisotoimen kanssa. Kirjasto tarjoaa toiminnalle tilat ja nuorisotyöntekijä vetää vapaamuotoisen peliillan, jonka pääasiallinen kohderyhmä ovat alakouluikäiset lapset. Yhdessä kirjastossa on hyödynnetty asiakkaiden pelikokoelmia ja osaamista lautapelitapahtuman järjestämisessä. Kuukausittain järjestettävässä tapahtumassa oli ensimmäiselle kerralle varattu ohjaaja opastamaan pelien pelaamista, mutta muilla kerroilla asiakkaat toivat itse omia pelejään ja opastivat muita niiden pelaamisessa. Tapahtuma on suunnattu nuorille ja aikuisille, sillä lasten pelejä ei ole ollut tarjolla. Eräessä kirjastossa pidetään myös hieman vastaavanlaista senioreille suunnattua lautapelitapahtumaa. Senioreiden lautapelitapahtuma järjestettiin ensimmäisen kerran *Ikinuorten iltapäivät* -ohjelman yhteydessä, jonka myötä innostuneet osanottajat ryhtyivät pelaamaan kirjaston tiloissa kuukausittain. Osallistuvat pelaajat tuovat ainakin osan pelattavista peleistä itse mukanaan.

## Digitaaliset pelit

Säännöllisten pelitapahtumien lisäksi digitaalisiin peleihin keskittyviä tapahtumia järjestetään usein myös kertaluontoisemmin. Erään kirjaston järjestämässä pelitapahtumissa oli pelattavana kolme erilaista konsolia. Kohderyhmänä olivat noin 7–12-vuotiaat lapset, ja jokainen sai päättää pelattavan pelin ikärajat huomioon ottaen. Pelaamaan pääsi saapumisjärjestyksessä, ja peliaika oli noin 15 minuuttia. Pelistä riippuen pelaajat pelasivat joko yksin, kaksin, kolmisin tai nelisin. Toinen kirjasto taas oli järjestänyt pelkästään Wii-pelikonsolin peleihin keskittyvän tapahtuman nuorille yhteistyössä nuorisotoimen kanssa. Samassa kirjastossa oli järjestetty myös pelitapahtuma, jossa alle kouluikäiset pääsivät tutustumaan lasten iPad-peleihin ja kirjaston lautapeleihin. Eräs kirjasto taas oli keksinyt pelata Wii-konsolilla esimerkiksi mäkihyppypeliä lasten kanssa hiihtoloman aikana. Yhden kirjaston työntekijät ovat käyneet kaukaisemmalla koululla Xbox-konsolin kanssa. Useampi koululuokka oli pelannut yhdessä vastaanottokeskuksen kautta kouluun tulleiden lasten kanssa suomalainen-maahanmuuttaja -pareissa. Tapahtuma sai paljon hyvää palautetta koulun opettajilta.

Yksi kirjasto kertoi järjestäneensä kaksi kertaa senioreille suunnatun pelihetken, jossa on pelattu Xbox 360 -konsolille kehitetylle Kinect -liikeohjaimella. Kinect ei vaadi erillistä kädessä pidettävää ohjainta, vaan pelaaja ohjaa peliä omilla liikkeillään ja äänellään. Pelihetkessä on pelattu Kinect Adventures ja Kinect Sports -pelejä, ja suosikeiksi ovat nousseet esimerkiksi koskenlasku ja keilaus. Vastannut työntekijä kertoo, että pelihetkiin oli melko vaikea saada osallistujia, mutta osallistuneet antoivat paljon positiivista palautetta. Vastaajan mielestä Kinect-ohjaus on kätevä kirjastokäytössä, koska peliin on helppo mennä mukaan kokemuksesta riippumatta. Kinect on myös vanhuksille hyvä esimerkki siitä, mitä nykytekniikalla voi saada aikaan. Vastaaja kertoi myös, että senioreita on hankala rohkaista mukaan, sillä osa ajattelee, että pelit ovat vain lapsille. Apuna rohkaisuun onkin käytetty esimerkiksi Youtube-videota, jossa vanhukset kertovat omasta Xbox-pelikokemuksistaan.

Uudempien laitteiden ympärille rakentuvien tapahtumien lisäksi järjestetään myös erilaisia Retro-pelitapahtumia. Eräs kirjasto kertoi järjestäneensä retropelipäivän yhteistyössä paikallisen pelikaupan kanssa. Tavoitteena oli saada koko perhe osallistumaan yhdessä sekä tarjota lapsille uusia kokemuksia vanhojen pelien parissa ja aikuisille muistoja klassikkopeleistä. Tapahtumassa oli tarjolla neljä erilaista pelipaikkaa, joista kolme oli omistettu retropelleille. Pelaamaan pystyi muun muassa 8-bittisellä Nintendolla ja Playstation 4 -konsolilla. Pelikaupasta mukana oli kaksi työntekijää, jotka huolehtivat pelipaikkojen toiminnasta. Toinen työntekijä oli pukeutunut Nintendon pelihahmo

Marioksi. Pelikauppa myi paikalla myös omia tuotteitaan. Kirjaston tarkoituksena on pitää Retropelipäivä jokavuotisena tapahtumana, ja mukaa on mietitty myös lautapelejä retronäkökulmasta.

Pelitapahtumia järjestettiin jonkin verran myös turnausten muodossa. Vastauksien perusteella suosituimmat turnauspelit olivat urheilu- ja autopelejä. Urheilupeliturnauksia oli järjestetty muun muassa NHL- ja FIFA -pelisarjojen peleistä. Ajopeleistä taas esille nostettiin esimerkiksi WRC-rallipeli, Mario Kart, MotoGP15 sekä aika-ajot F1- ja Trials Evolution -peleissä. Turnauksia järjestettiin myös SingStar -laulupelissä, Tetriksessä, sekä Tekken -taistelupelissä. Eräs kirjasto oli järjestänyt lapsille suunnatun tietokonepeliturnauksen, jossa pelattiin verkosta löytyvää Hugo-ilmaispeliä. Turnauksesta oli tehty elämyksellisempi heijastamalla peli isolle kankaalle.

Useampi kirjasto ilmoitti vastauksissaan osallistuneensa Kansallisen pelipäivän yhteydessä pidettyihin pohjoismaisten kirjastojen asiakkaiden välisiin peliturnauksiin, jossa pelattavana on ollut muun muassa suomalainen Resogun -peli. Pelin kehittänyt Housemarque lahjoitti Pelipäivälle koodoja peliinsä, joita jaettiin mukaan haluaville kirjastoille. Turnauksen päävoittona oli PlayStation 4 -konsoli.

### **Lautapelit ja muut pelit**

Moni vastanneista kirjastoista ilmoitti järjestäneensä jonkinlaisia lautapeleihin liittyviä tapahtumia. Eräs kirjasto oli järjestänyt lautapelitapahtuman koulun tiloissa, joten erityisenä kohderyhmänä olivat koulun oppilaat, mutta tapahtuma oli kaikille avoin. Tapahtumaa varten oli varattu paljon lautapelejä kaiken ikäisille. Peliäikaa käytettiin erityisesti koulun oppilaiden toimintatuntien aikana ja osa luokista käytti oppitunteja lautapeliä parissa. Vaikka tapahtuma pidettiin koulun tiloissa, se järjestettiin kirjaston omalla väellä. Yksi vastanneista kirjastoista oli järjestänyt lautapelitapahtuman, johon osa pelattavista peleistä lainattiin muun muassa kirjastovirkailijoilta ja nuorisotoimelta. Suurin osa peleistä oli sijoitettu yhteen tilavaan huoneeseen ja kunkin pelin kohdalle laitettiin myös itse tehdyt ohjelaput.

Eräessä kirjastossa oli pidetty lautapelitapahtuma, johon kuului lasten Kimble-turnaus sekä lauta- ja roolipelejä aikuisille. Aikuisten tilaisuuden pitivät paikalliset peliharrastajat ja vastaajan mukaan tilaisuus oli vilkas ja tuki muun muassa alasta kiinnostuneiden verkostoitumista. Yksi kirjasto oli yrittänyt tarjota asiakkailleen pelattavaa tuomalla kasan lautapelejä lastenosastolle sekä tuhannen palan palapelin lehtilukusalin läheisyyteen. Asiakkaat eivät olleet lämmenneet peleille, eikä peleihin



kosketu kertaakaan. Vastanneen työntekijän kokemusten perusteella toiminnan tulisi olla ohjattua, jotta asiakkaat lähtisivät mukaan. Toisen kirjaston työntekijä taas ohjeisti, että tarjolla olevat pelit kannattaa levitellä ja aukoa valmiiksi pöydille, jotta ne herättävät mahdollisimman paljon kiinnostusta.

Lautapelitapahtumia on järjestetty myös yhteistyössä ulkopuolisten toimijoiden kanssa. Esimerkiksi eräs kirjasto oli tarjonnut pelitapahtumalle tilan ja paikalliset pelifirmat ja -kerhot hoitivat muun. Tapahtuma oli tarkoitettu kaikille, jotka ovat kiinnostuneita uudentyyppisistä lautapeleistä. Tapahtumassa pelattiin niin sanottuja eurooppalaistyyliisiä lautapelejä, jotka ovat helposti opittavissa, mutta joiden voittamiseen tarvitaan muutakin kuin onnea. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi Carcassonne, Kadonneet kaupungit ja Kazaam. Kohderyhmänä olivat 7-vuotiaat ja sitä vanhemmat, sillä pelejä ei ollut tarjolla kaikkein pienimmille lapsille, mutta taktisten elementtien vuoksi ne sopivat hyvin myös aikuisille. Lisäksi tilassa oli yksi infopöytä, josta pystyi ostamaan joitakin tapahtumassa pelattavana olleita pelejä.

Useampi kirjasto mainitsi myös, että kirjastossa oli käynyt paikallinen peliharrastaja tai muu ulkopuolinen toimija sekä esittelemässä toimintaansa ja peluuttamassa asiakkaita. Esittelyssä oli ollut esimerkiksi lautapelejä, roolipelejä, korttipelejä sekä figuuripelejä. Peleistä nousivat esille muun muassa korttipeli Magic the Gathering sekä miniatyyripelit Warmachine, Hordes ja Guild Ball. Yksi kirjastoista kertoi, että paikallinen lautapeliseura oli tullut pitämään kirjaston tiloihin yhden protopeli-illan lautapeluunittelukilpailun testattavista peleistä.

Yksi kirjastoista kertoi järjestäneensä roolipelitapahtuman, jossa tarjolla oli kaksi roolipeliä: Astraterra pienemmille ja Lovecraftin Cthulhu vanhemmille. Kirjastoissa oli ollut pelattavina myös esimerkiksi korttipelejä, muistipelejä sekä palapelejä. Osa kirjastoista kertoi asettaneensa kirjaston tiloihin asiakkaille ison yhteistyöpalapelin, jota halukkaat saivat käydä kokoamassa oman mielensä mukaan. Yksi kirjastoista oli järjestänyt lautapeleihin liittyvän tietovisailun ja toinen taas lapsille tarkoitetun sadan karkin pokeriturnauksen. Pelattavina on ollut myös esimerkiksi pöytäjäkkiekkoa sekä pöytäjalkapalloa. Yhden kirjaston pelitapahtumassa osallistujat olivat kiertäneet pelipisteitä, joihin kuuluivat muun muassa muistipeli, Piirrä ja arvaa, Twister, kirjatornin rakentaminen sekä etsi eroavaisuudet -peli tableteilla kirjastosta otetuilla kuvilla. Eräässä kirjastossa oli järjestetty perheille niin kutsuttu ”minuuttipelirata”, jossa perheen jäsenet suorittivat radan ja samalla laskettiin pisteitä, joiden avulla saatiin selville perheen paras pelaaja.

## Leikit ja peleihin liittyvät oheistapahtumat

Usean vastanneen kirjaston pelitapahtumiin oli kuulunut myös jonkinlaisia leikeiksikin laskettavia pelejä tai aktiviteetteja. Tällaisia olivat esimerkiksi hernepussinheitto sekä paperilennokin pituusheittokilpailu. Osa järjestetyistä peleistä ja leikeistä oli liikunnallisempia, kuten erilaiset pihapelit ja -leikit. Kirjastoissa oli järjestetty esimerkiksi geokätköilyä, parkouria ja korikiipeilyä. Pallopeleistä pelattavina ovat olleet esimerkiksi biljardi ja pingis. Osassa kirjastoista oli järjestetty myös erilaisia kännykkä- ja QR-suunnistuksia. Vastauksissa mainittiin myös erilaisia visailutyyppejä pelejä, kuten musiikkiveikkaus, kirjankansibingo sekä peliaiheinen visailu Kahoot, Yksi kirjasto kertoi järjestäneensä aartenetsintää lapsille ja toisessa taas oli päässyt kokeilemaan Room Escapea.

Peleihin ja pelaamiseen liittyviä oheistapahtumia taas olivat esimerkiksi blogiesittelyt. Eräässä kirjastossa oli järjestetty niin sanottu Meet & Greet -tapahtuma, jossa paikalla oli pelivloggaaja eli pelivideoblogin pitäjä. Yksi vastaajista kertoi, että kirjastossa oli järjestetty Pelikaveri haussa -nimisen tapahtuman, jonne pelikaveria vailla olevat saivat kokoontua keskustelemaan peleistä ja sopimaan tapaamisia. Vastaajan mukaan tapahtuma toimi. Yksi kirjasto oli järjestänyt myös pelinkierätyispisteen, jonne asiakkaat saivat tuoda vanhoja tietokone-, konsoli-, lauta- ja korttipeljä kirjastoon ja ottaa vaihdossa jotain mukaan. Eräässä kirjastossa oli pidetty pinssipaja, jossa askarrettiin pinssejä poistetuista pelilehdistä ja muusta peliaiheisesta materiaalista. Toinen kirjasto taas oli järjestänyt eduskuntavaalien alla pelihahmovaalit, jossa suunniteltiin omat hahmot ja pidettiin vaalit. Kirjastoissa oli myös esitetty peliaiheisia elokuvia ja pelimusiikkia.

Osa kirjastoista mainitsi myös, että peleihin liittyen oli järjestetty näyttelyitä ja vinkkauksia. Näyttelyissä aiheina olivat olleet peleistä kertova kirjallisuus, figuuripelit, sekä lauta- ja konsolipelit. Eräs vastaajan mukaan kirjastoon oli tulossa retropelinäyttely, jonka järjestäjänä on kirjastoa asiasta lähestynyt alan keräilijäharrastaja. Yhdessä kirjastossa oli vinkattu lautapelejä, ja toinen kirjasto oli pitänyt mobiilipelivinkkauksen leikkipuistossa. Erään kirjaston pelitapahtumassa oli myös ollut cosplay-harrastajia esittäytymässä ja kertomassa harrastuksestaan.

Yhden pelitapahtuman yhteydessä oli ollut koululaisten pitämä kahvila, jossa oli ollut myynnissä muun muassa dominopalikoiden näköisiä porkkanakakkupaloja. Osa kirjastoista oli tarjonnut myös ilmaista syötävää ja juotavaa tapahtumien yhteydessä, kuten esimerkiksi mehua ja popcornia tai jotain muuta pientä naposteltavaa. Yksi vastaaja mainitsi, että tarjoiluja ei ole ollut, eivätkä asiak-

kaat ole niiden perään kyselleetkään. Osa vastaajista kertoi myös, että tapahtumissa oli jaettu palkintoja. Palkintoina oli ollut esimerkiksi elokuvalippuja ja kirjoja. Yksi kirjasto kertoi, että palkinnoiksi oli tilattu muun muassa pelipalkintoja ja ikärajaheijastimia Pelikasvattajien verkoston kautta Nordic Game Day -organisaatiosta.

	JÄRJESTÄJÄ: K=Kirjasto U=Ulkopuolinen	KOHDERYHMÄ L=Lapset N=Nuoret A=Aikuiset V=Vanhukset P=Perheet	PELITYYPIT D=Digitaaliset L=Lautapelit M=Muu pelit O=Oheistapahtumat ja leikit ym.	TOIMINTA K=Kertaluontoista S=Säännöllistä
Aartenetsintä	K	L P	O	K
Asiantuntijoiden luennot	U	N A V P	O	K
Blogiesittelyt	U	L N A	O	K
Cosplay	U	L N A	O	K
Geokätköily	K U	L N A V P	O	K
Hahmosuunnittelun työpaja	K U	L N	D O	K S
Hernepusinheitto	K	L N P	O	K
Kirjankansibingo	K	L N A V	O	K
Konsolipeli-ilta	K U	L N A V P	D	K S
Koodauspajat	K U	L N A	D O	K S
Korttipelit	K U	L N A V P	M	K S
Kännykkäsuunnistus	K	L N P	D M	K
Lautapelikerho	K U	L N A V P	L	S
Lautapeliturnaus	K U	L N A V P	L	K S
Lautapelivinkkaus	K U	L N A V P	L O	K
Mediakasvatuksellinen peli-ilta	K U	L N A V P	D L M O	K S
Mediakasvatuspeli	K U	L N	D L M O	K
Meet & Greet esim. pelivlog- gaaja	U	L N	O	K
Miniatyyripelinäyttely	K U	L N A	M O	K
Miniatyyripelit	K U	N A	M	K S
Mobiilipelivinkkaus	K U	L N A	D O	K
NES-pelihetki	K U	L N A P	D	K S
Paperilennokkikisa	K	L N P	O	K
Parkour	U	L N	O	K
Pelaaja opastaa/esittelee pelejä	K U	L N A V P	D L M O	K S
Peliaiheinen elokuva	K	L N P	O	K
Peliaiheinen visailu	K	L N A	O	K
Pelihahmovaalit	K	L N	O	K
Pelikaveri haussa	K	L N	O	K
Pelikerho esittelee toimintaansa	U	L N A V P	D L M O	K
Pelikierrätyspiste	K	L N A V P	D L M O	K
Pelikirjallisuusnäyttely	K	L N A V	D L M O	K
Pelimusiikki	K U	L N A V P	D O	K
Pelisuunnittelupaja	K U	L N	D L M O	K S
Pelitetotunti	K U	L N A V P	O	K
Pihapelit ja -leikit	K U	L N P	M	K
Pingis	K U	L N A V P	O	K
Pinssipaja	K	L N	O	K
PS3-pelikerho	K U	L N P	D	S
Pöytälatkä, pöytäjalkapallo	K U	L N A V P	M	K
Retropelinäyttely	K U	L N A P	D L M O	K
Retropelitapahtuma	K U	L N A P	D L M	K
Roolipelikerho	K U	L N A	L M	S
Roolipelitapahtuma	K U	L N A	L M	K
Room Escape	K U	L N A P	O	K
Tiedonhakuopastukset pelin avulla	K	L N A V	D L M O	K S
Videopeliturnaus	K U	L N A	D	K S
Wii-pelitapahtuma	K U	L N A V P	D	K
Xbox Kinect -pelihetki	K U	L N A V P	D	K S
Yhteistyöpalapeli	K	L N A V	L M	K S
Yökirjasto	K U	L N	D L M O	K

## 6 YHTEENVETO JA POHDINTA

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli selvittää, minkälaisia peleihin ja pelaamiseen liittyviä tapahtumia Suomen yleisissä kirjastoissa järjestetään. Lisäksi kokosin liitteeksi saamieni vastausten perusteella eräänlaisen vinkkilistan järjestetyistä pelitapahtumista. Listan tarkoituksena on tarjota vinkkejä niille kirjastoille, jotka ovat kiinnostuneet järjestämään pelitapahtumia. Vinkkilistassa on mainittu myös tapahtumat järjestäneet kirjastot muun muassa siksi, että pelitapahtumista lisätietoa haaluvat kirjastot voivat olla yhteydessä tapahtumia järjestäneisiin kirjastoihin.

Aloittaessani tarkoitukseni oli, että käsittelen työssäni myös muitakin kuin digitaalisia pelejä. Työn edetessä huomasin, että muiden pelien käsittely oli jäänyt huomattavasti vähemmälle kuin digitaalisten pelien. Suurimpana syynä tähän on se, että lähes jokainen käyttämäni lähde keskittyi ainoastaan digitaalisiin peleihin. Lähteissä pelikasvatus keskittyi lähes täysin pelkkiin digitaalisiin peleihin, joita havaintojeni perusteella pidetään oletuksena peleistä puhuttaessa. Kuitenkin kyselyni perusteella kirjastoissa järjestettiin paljon myös muihin peleihin keskittyneitä tapahtumia. Saamissani vastauksissa kerrottiin myös, että asiakkaat ovat olleet kiinnostuneita myös lainaamaan esimerkiksi lautapelejä. Kaksi vastaajaa myös kertoi, että kirjastoon on tulossa lainattava lautapelikoelma. Tarkistin myös kaikkien vastanneiden kirjastojen tietokannoista, onko lainattavana lautapelejä, ja vain harvalla oli. Kirjastoissa voitaisiinkin panostaa myös muiden kuin digitaalisten pelien kokoelmiin.

Tietoperustassa käsittelin kirjaston suhdetta mediakasvatukseen. *Selvitys mediakasvatuksen tilasta yleisissä kirjastoissa* -kyselyn tulosten perusteella kirjastot pitävät mediakasvatustyötä tärkeänä. Saamani vastaukset tukivat kyselyn tulosta, sillä useat kirjastot olivat panostaneet pelikasvatuksellisiin tapahtumiin ja tilaisuuksiin. Lapsille ja nuorille järjestettiin opetustilaisuuksia, joissa pelien avulla pyrittiin opettamaan esimerkiksi matematiikkaa, koodaamista sekä tiedonhakua. Lasten vanhemmille taas järjestettiin yleensä erilaisia peliluentoja yhteistyössä jonkin muun toimijan kanssa. Varsinaisesti aikuisille ja vanhuksille suunnattuja pelikasvatustapahtumia ei juurikaan ollut, joten panostus painottuu lapsiin ja nuoriin sekä heidän vanhempiansa.

Kirjastoissa osattiin myös hyödyntää hyvin ulkopuolisia toimijoita pelikasvatuksen ja -tapahtumien järjestämisessä. Suurin osa kirjastoista kertoi järjestäneensä tapahtumia yhteistyökumppaneiden

kanssa. Suosituimpia yhteistyökumppaneita olivat nuorisotoimi sekä erilaiset paikalliset peliharrastajat ja asiantuntijat. Verkostoitumista muiden kirjastojen kanssa tehtiin muun muassa hankkimalla yhteisiä pelikonsoleita. Kyselyni tulosten perusteella kirjastoissa ymmärretään, että kaikkea ei tarvitse osata tai järjestää itse. Kirjastojen asiantuntijuus pelien kohdalla voisikin painottua enemmän esimerkiksi peliaineistojen sisällöntuntemiseen ja hallitsemiseen, pelilukutaitoon sekä tietenkin aineiston tarjoamiseen.

Tyypillinen pelaaja luvussa käsittelin tyypillistä pelaajaa sekä yleisestä että kirjaston näkökulmasta. Keskimääräinen suomalainen pelaaja on yli 42-vuotias ja keskimääräinen digitaalinen pelaaja yli 37-vuotias. Kirjastoissa pelaavat taas kuuluvat joko 6-20-vuotiaiden ikäjakaumalle tai tietokoneilla pelaaviin 40–60-vuotiaisiin. Kirjastoista näyttäisi siis uupuvan näiden ikäjakaumien välille sijoittuvien pelaajien ryhmä, vaikka moni aktiivipelaaja edustaa kyseistä ikäryhmää. Myös kirjastojen pelitoiminta ja hankinta keskittyy usein nuorempiin. Esimerkiksi saamieni vastausten perusteella pelitapahtumien yleisimmät kohderyhmät olivat lapset ja nuoret. Tapahtumia oli tarjolla myös aikuisille ja vanhuksille, mutta osa vastaajista harmitteli, että aikuisia voi olla vaikea saada osallistumaan.

Aikuisia pelaajia otetaan huomioon harvemmin, ja osa kirjastoista ei edes hanki korkeampien ikärajojen pelejä. Toisaalta kyse voi olla esimerkiksi siitä, että useimmat aikuiset pelaajat omistavat pelilaitteita ja pelejä, joten he tarvitsevat kirjastojen pelipalveluita muita vähemmän. Esimerkiksi osalla lapsista ja nuorista ei ole mahdollisuutta päättää omasta peliajastaan, peleistään tai edes pelaamisestaan ylipäätyään. Kirjastojen pelipalveluita saattavat hyödyntää eniten ne, joilla ei ole mahdollisuutta pelata muualla. Tietysti kyse voi olla myös siitä, että kirjastoissa nähdään pelit enemmän lasten ja nuorten aineistona, joten sitä myös markkinoidaan sellaisena. Esimerkiksi pelien sijoittaminen lasten- ja nuortenosastolle voi antaa aikuisille asiakkaille viestin, että kokoelma ei ole heitä varten. Oli syy mikä tahansa, myös aikuiset harrastavat pelaamista ja kirjaston tulisi pyrkiä tarjoamaan siihen myös mahdollisuutta.

Neljännessä luvussa käsittelin kirjastoja tapahtumantuottajina sekä yleisesti tapahtumia kirjastoissa. Kyselyni perusteella kirjastot toteuttavat yhteisöllisyyttä ja elämyksellisyyttä hyvin, sillä kirjastot olivat järjestäneet paljon erilaisia tapahtumia jo pelkästään peleihin liittyen. Elämyksellisyyttä oli toteutettu esimerkiksi heijastamalla peli valkokankaalle. Myös jo itsessään pelitapahtumiin osallistuminen ja muiden kanssa pelaaminen tarjoaa joillekin elämyksen.

Vastausten perusteella kirjastot olivat innokkaita järjestämään tapahtumia ja kertoivat niistä myös mielellään. Osittain saamaani runsasta viestimäärää ja sisällöltään kattavia vastauksia voi selittää se, että kysely toteutettiin pian Kansallisen pelipäivän järjestämisen jälkeen. Noin puolet vastaajista ilmoittikin osallistuneensa kyseiseen pelipäivään ja osa oli järjestänyt sen tiimoilta ensimmäisen pelitapahtumansa. Voidaan siis ajatella, että Kansallisen pelipäivän viettäminen rohkaisee myös kirjastoja pelitapahtumien järjestämisessä. Koska Kansallisesta pelipäivästä oli niin vähän aikaa, tapahtumiin liittyvät yksityiskohdat saattoivat olla vielä paremmin mielessä ja niiden onnistumisesta innostuneena niistä haluttiin kertoa myös eteenpäin.

Opinnäytetyön tekeminen opetti minulle laajemman työn kirjoittamista. En ollut aiemmin toteuttanut kyselyä, johon vastattiin avoimesti, joten se oli myös opettavainen kokemus. Oli välillä haastavaa poimia keskenään kovin erilaisista vastauksista juuri ne tiedot, jotka olivat työni kannalta olennaisia. Myös tapahtumien kategorisointi aiheutti välillä hankaluuksia, sillä osa sopi useampaan kategori-  
aan. Mielestäni sain kuitenkin luotua aiheelliset kategoriat sekä luokiteltua tapahtumat niihin loogisesti. Jatkotutkimuksen voisi tehdä esimerkiksi tarkemmin siitä, mille kohderyhmille kirjastojen pelitoiminta kohdistuu ja tavoittaako se kaikki peleistä kiinnostuneet asiakkaat. Myös muihin kuin digitaalisiin peleihin kohdistuva työ voisi olla perusteltu.

## LÄHTEET

Alava, J. 2015. Kirjasto pelissä : pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa. Tampereen yliopisto. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Pro gradu –tutkielma. Viitattu 21.3.2016, <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97505/GRADU-1435211173.pdf?sequence=1>.

Chatfield, T. 2011. Hupi Oy. Jyväskylä: Docendo.

Forsten, M. 2007. Pelit ja Pelaaminen kirjastossa. Teoksessa R. Alameri-Sajama (toim.), Nuorten-kirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ, 53–71.

Helmet. 2013. Kirjasto on pelin paikka. Viitattu 15.2.2016, [http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat\\_ja\\_vinkit/Vinkit/Kirjasto\\_on\\_pelin\\_paikka%2822949%29](http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Kirjasto_on_pelin_paikka%2822949%29).

Keskustakirjasto.fi. 2016. Keskustakirjaston kaverit. Viitattu 28.2.2016, <http://keskustakirjasto.fi/yhdessa/kaverit/>.

Kirjastot.fi. 2015a. Mitä mediakasvatus on? Viitattu 24.2.2016, [http://www.kirjastot.fi/fi/mediakasvatus#.VtPGA\\_mLSUI](http://www.kirjastot.fi/fi/mediakasvatus#.VtPGA_mLSUI).

Kirjastot.fi. 2015b. Pelit kirjastossa. Viitattu 20.1.2016, <http://www.kirjastot.fi/fi/pelit/pelit-kirjastossa#.VtPWLfmLSUk>.

Lahikainen, J. 2014. Kolmas paikka – voimaannuttava, osallistava ja rikastava kirjasto. Signum 2014 (4). <http://ojs.tsv.fi/index.php/signum/article/viewFile/48499/14158>.

Marjomaa, H. & Oikkonen, H. 2014. Pelin paikka. Viitattu 13.2.2016, [http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka\\_loppuraportti\\_julkinen\\_140804.pdf](http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka_loppuraportti_julkinen_140804.pdf).



Marjomaa, H. 2015a. Pelit & kirjat medioissa ja ihmisten puheissa. Viitattu 21.2.2016, <http://www.kirjastot.fi/fi/pelin-paikka-blogi/pelit-ja-kirjat-medioissa-ja-ihmisten-puheissa#.VtPS-bPmLSUk>.

Marjomaa, H. 2015b. Mitä tuore EU-päätös konsolipeleistä kirjastossa oikein tarkoittaa käytännössä. Viitattu 23.2.2016, <http://www.kirjastot.fi/fi/pelin-paikka-blogi/EU-p%C3%A4%C3%A4t%C3%B6s-2015#.VtOfmPmLSUn>.

Maroney, K. 2001. What is a Game?. The Games Journal. Viitattu 20.1.2016. <http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>.

Mustikkamäki, M. 2013. Yleinen kirjasto lasten ja nuorten kolmantena tilana. Viitattu 13.2.2016, <http://www.mediakasvatus.fi/files/ISBN978-952-67693-3-2.pdf>.

Mäyrä, F. & Ermi, L. 2014. Pelaajabarometri 2013 : Mobiilipelaamisen nousu. Viitattu 21.2.2016, [http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri\\_2013.pdf?sequence=1](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1).

Neiburger, E. 2007. Gamers...in the Library?! : The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages. ALA Editions.

Neogames. 2016. Tietoa toimialasta. Viitattu 29.3.2016, <http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>.

Nicholson, S. 2008. Games in Libraries: Myths and Realities. Viitattu 20.1.2016, <http://scottnicholson.com/pubs/fivemyths.pdf>.

Nicholson, S. 2013. Playing in the Past: A History of Games, Toys and Puzzles in North American Libraries. The Library Quarterly 84 (4), 341-361. Viitattu 20.1.2016, <http://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>.

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2010. Yleisten kirjastojen laatusuositus. Viitattu 24.2.2016, <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2010/liitteet/OKM20.pdf?lang=fi>.

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2012. Kirjastot ja media 2012. Viitattu 24.2.2016, <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2012/liitteet/OKM23.pdf?lang=fi>.

Paavola, J. 2011. Elämä pelissä, peli elämässä. Viitattu 29.3.2016. <http://arkisto.aviisi.fi/artik-keli/?num=04/2011&id=8c12f9d>.

Pelikasvattajan käsikirja. 2013. Viitattu 24.2.2016, <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>.

Suomen kirjastoseura. 2014. Mediakasvatus yleisissä kirjastoissa: suosituksia ja suuntaviivoja. Viitattu 24.2.2016, [http://suomenkirjastoseura.fi/files/Mediakasvatus/mediakasvatus\\_koko%20julkaisu%20netiss%2024%202%202014.pdf](http://suomenkirjastoseura.fi/files/Mediakasvatus/mediakasvatus_koko%20julkaisu%20netiss%2024%202%202014.pdf).

The Public Library Service: IFLA/UNESCO Guidelines for Development. 2001. IFLA Publications 97. München: K.G.Saur, Viitattu 28.2.2016, <http://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/publ97.pdf>.

Toppari, M. 2010. ”Oikeestaan aika siisti” – nuorten kirjasto kehittyy. Teoksessa A. Ruhala, A. Pentikäinen & H. Niinistö (toim.), Mediametkaa! Osa 5 – kirjasto kohtaa mediakulttuurin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka, 14–21.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Uotila, P. 2015. Elämysten pelikenttänä kirjasto: sattumia, seipitteitä ja yllätyksiä. Teoksessa L. Hokkanen (toim.), Sosiaalinen kirjasto. Helsinki: Avain, 154–176.

Yleisten kirjastojen neuvosto. 2010. Yleisten kirjastojen neuvoston strategia 2011-2016. Viitattu 24.2.2106, [http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Ykn-strategia-kirjastoversio-fin\\_0.pdf](http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Ykn-strategia-kirjastoversio-fin_0.pdf).

**Askolan kunnankirjasto**

- Kansallinen pelipäivä 2015. Kirjastossa kolme pelipaikkaa: Twister, Jenga sekä tietokone ja PlayStation 4.

**Etelä-Haagan ja Pitäjämäen kirjastot (Helsinki)**

- Etelä-Haagan kirjastossa lautapelikerho koululaisille.
- Pitäjämäen kirjastossa lasten ja aikuisten lautapelikerhot vuoroviikoittain.

**Haapaveden ja Nivalan kirjastot**

- Kansallinen pelipäivä 2015. Aamupäivästä koululuokille. Oppilaat kiersivät ryhmissä pelipisteitä, joita olivat: muistipeli, piirrä ja arvaa, Twister, kirjatornin rakentaminen sekä etsi eroavaisuudet -peli. Iltapäivällä avoinna kaikille, jolloin ohjelmassa oli edellä mainittujen lisäksi muita lautapelejä sekä SingStar PlayStation 4 -konsolille. Pelipäivän suunnittelivat ja toteuttivat Haapaveden opiston kirjastolinjalaiset.

**Hyvinkään pääkirjasto**

- Peli-illat, joissa pelataan PlayStation 4:lla sekä lautapelejä. Järjestetään koulukuukausina kuukausittain yhteistyössä nuorisopalveluiden kanssa.
- Kansallinen pelipäivä useampana vuonna. Järjestetty yhteistyössä nuorisopalveluiden kanssa. Ohjelmassa ollut esimerkiksi Warhammer -kerhon esittelyä ja peli pelaamista, Pohjoismainen Resogun -peliturnaus, lautapelejä, shakkikerho opastamassa shakin peluuta sekä luento pelaajien kasvattajille.
- Senioreiden lautapelitapahtuma. Järjestettiin Ikinuorten iltapäivät -ohjelman yhteydessä. Jatkuu osanottajien toimesta kuukausittaisena lautapelikerhona.

**Imatran kaupunginkirjasto**

- NYT REPES -tapahtuma 10–12 -vuotiaille. Tapahtumassa yhtenä osa-alueena oli F1-konsolipelin aika-ajot.
- Paikallinen lautapelikerho käy kerran kuussa kirjastossa pelaamassa, esittelemässä ja peluuttamassa pelejä kiinnostuneille.

**Jokioisten kunnankirjasto**

- Pelitapahtumia yhteistyössä nuorisotoimen kanssa noin kahdeksan kertaa vuodessa. Peli-illoissa pelataan lautapelejä.

**Kaarinan kaupunginkirjasto**

- Lautapelikerho, jonka järjestäjänä toimii kirjaston ulkopuolinen taho.
- Kansallinen pelipäivä 2014. Wii-pelitapahtuma nuorille yhteistyössä nuorisotoimen kanssa.
- Alle kouluikäisten pelitapahtuma, jossa tutustuttiin lasten iPad -peleihin ja kirjaston lautapeleihin.

### **Kannuksen kaupunginkirjasto**

- Pelitapahtumat yleensä Kansallisen pelipäivän yhteydessä. Ohjelmassa on ollut Xbox360 -peliturnauksia eri peleillä, lautapelivisa, alakouluikäisten kuvasuunnistus, 1000-palaisen palapelin kokoamista, hernepussinheitto, figuuripelinäyttely ja pelidemo, asiantuntija-luento.
- Pelikaverihaussa -tapahtuma, jonne pelikaveria kaipaavat saivat kokoontua keskustelemaan ja sopimaan lisätapahtumia.
- Roolipelitapahtuma, jossa peleinä Astraterra pienemmille ja aloittelijoille sekä Lovecraftin Cthulhu kokeneemmille pelaajille.
- Lautapelitapahtumia opastuksena ja pelailuna.
- Kirjastonkäytön opetuksessa hyödynnetään pelillisyyttä. Esimerkiksi kirjastosuunnistus, iPadin pelisisältöihin tutustuminen sekä roolipelillisten teemojen hyödyntäminen.
- Yökirjasto, jossa on pelattu pelejä. Järjestetty yhteistyössä nuorisotyön kanssa.

### **Kastellin kirjasto (Oulu)**

- Kansallinen pelipäivä 2015. Lautapelitapahtuma, joka oli avoin kaikille, mutta erityisenä kohderyhmänä olivat samassa rakennuksessa olevan koulun oppilaat ja opiskelijat.

### **Keuruun kaupunginkirjasto**

- Kansallinen pelipäivä useampana vuonna. Ohjelmassa muun muassa Angry Birds -turnaus, lautapelejä, paikallinen roolipelaaja kavereineen opastamassa roolipelien kanssa, WRC-ralliturnaus, paikallinen pelaaja näyttämässä Magic the Gathering -korttipelaamista sekä Guitar Hero. Pelattavina konsoleina ovat olleet PS2, PS3 ja PS4 sekä Xbox360.
- Yhteistyölautapeli koottavana.

### **Kiimingin aluekirjasto**

- Kansallinen pelipäivä 2013. Järjestettiin yhteistyössä nuorisopalveluiden kanssa. Ohjelmassa ja pelattavana lautapelejä, kasibittinen Nintendo, moninpelejä videotykillä, Trials Evolution -aika-ajot sekä lisäksi asiakkaat saivat tuoda omia käsikonsoli-, lauta- tai kortti-pelejään.
- SykeCon 2014. Kirjaston ja nuorisotalo Sykkeen yhteinen Kansallisen pelipäivän peli- ja mediatapahtuma. Ohjelmassa Pelitaito-kouluttajan ”Pelitaitoa perheisiin – asiaa pelaamisesta ja pelikulttuurista” -luento, blogien esittelyä sekä lauta-, konsoli- ja selainpelien pelipisteitä ja esittelyjä. Lisäksi Kimble- ja tanssipeliturnaukset sekä aartenetsintää perheen pienimmille.
- Pelitapahtuma 2015. Järjestettiin Kiimingin Syke-talossa. Ohjelmassa koodikoulu Syke-auditoriossa, Resogun-, SingStar- ja Kimble-turnaukset, aartenetsintää lapsille, Cosplay-harrastajien esittäytyminen, ”Pelitaitoa perheisiin – asiaa pelaamisesta ja pelikulttuurista” -luento sekä pelipisteitä, joissa pelattavana lauta-, konsoli- ja selainpelejä.

### **Kotkan kaupunginkirjasto**

- Kansallinen pelipäivä 2014. Ohjelmassa niin kutsuttu ”minuuttipelirata”, Pohjoismaisen pelipäivän selainpeliturnaus, lautapelejä sekä kirjaston itse tekemä Uhkaava vaara -kirjapeli.
- Kansallinen pelipäivä 2015. Pohjoismaiden kirjastojen välinen Resogun-turnaus.
- Wii-konsolipeliturnaus hiihtolomalla. Pelattu esimerkiksi mäkihyppypeliä.

### **Laukaan pääkirjasto**

- Lautapelitapahtuma. Järjestäjinä kirjaston työntekijä, jyväskyläläisen lautapelikerhon aktiivijäsen, Laukaan bridge-kerhon neljä jäsentä sekä eläkeläishankkeen vetäjä. Ohjelmassa kirjaston ja lautapeliseurun lauta- ja korttipelien pelaaminen, pelien opettaminen sekä laukaalaisten bridge-harrastajien kortinpeluun seuraaminen. Tapahtumassa myös 9. luokan oppilaiden kahvila, jossa oli myynnissä muun muassa dominopalikoiden näköisiä kakkupaloja.

### **Lumon kirjasto (Vantaa)**

- Peliklubi lapsille ja aikuisille. Klubin pelit suunnattu 5–8 -vuotiaille. Ohjelmassa ”rentoa pelailua tableteilla” sekä keskustelua peleistä. Pelit keskittyvät esimerkiksi kirjainten, musiikin ja numeroiden oppimiseen.
- Pelipäivä 2015.

### **Martinlaakson kirjasto (Vantaa)**

- Lumon kirjastosta tuttu peliklubi lapsille ja aikuisille keväällä 2016.

### **Muhoksen kirjasto**

- Kansallinen pelipäivä. Ohjelmassa lauta-, pala- ja konsolipelejä. Peleinä muun muassa Korona, Monopoly, Mylly, Huokuva torni, Alias, Muuttuva labyrintti sekä NHL 13 -konsolipeliturnaus. Lisäksi samassa tilassa näyttely peleistä kertovasta kirjallisuudesta.

### **Myyrmäen kirjasto (Vantaa)**

- Pelipakki. Viikoittainen pelihetki kirjaston lastenosastolla. Pelattavissa PlayStation 3 ja Wii -konsolit.
- Kansallinen pelipäivä 2015.

### **Nurmeksen kirjasto**

- Kansallinen pelipäivä 2012. Koko perheelle suunnattu tapahtuma, jossa oli mahdollisuus pelata lauta-, kortti- ja PS3-pelejä, nettipelejä tableteilla ja osallistua kilpailuihin. Kilpailuna olivat Centipede – pohjoismaisten kirjastojen selainpeliturnaus, WRC 2 -konsolipeliturnaus sekä paperilennokin pituusheittokilpailu.

### **Nurmijärven kirjastot**

- Kansallinen pelipäivä useampana vuonna. Ohjelmassa muun muassa lautapelejä, Playstation -pelejä, paikallinen shakkikerho kertomassa toiminnastaan ja neuvomassa shakin peluussa, leikkimielinen tietokonepeliturnaus lapsille sekä retropelinäyttely.

### **Oriveden kaupunginkirjasto**

- Kansallinen pelipäivä 2013. Tapahtumassa pelattavina eri pelikonsoleita, esimerkiksi Xbox360 ja Kinect-liiketunnistin. Pelattiin muun muassa yleisurheilupeliä.
- Kansallisten pelipäivien aikaan nostetaan esiin kirjaston peliaineistoa, kuten lautapelejä ja yhteistyöpalapeli.

## **Oulun kirjastot**

- Kirjasto pelaa! -lautapelitapahtuma pääkirjastossa vuonna 2009. Järjestettiin yhteistyössä paikallisten pelifirmojen ja -kerhojen kanssa. Tapahtumassa pelattiin niin sanottuja eurooppalaistyyppisiä lautapelejä, jotka ovat helposti opittavissa, mutta joiden voittamiseen tarvitaan muutakin kuin onnea. Esimerkiksi Carcassonne, Kadonneet kaupungit, Ka-zaam, Menolippu, Modern Society, Niagara ja Pitch Car. Lisäksi tapahtumassa saattoi ostaa joitakin tapahtumassa pelattavina olleita pelejä.
- Pelikasvatuksellinen tapahtuma pääkirjastossa vuonna 2015. Pelikasvatuksellinen tapahtuma 5–8-vuotiaitten lasten vanhemmille, joka järjestettiin yhteistyössä MLL:n kanssa. Tapahtumassa aiheesta oli kertomassa MLL:n työntekijä. Lisäksi tilaisuudessa pääsi ko-keilemaan lapsille sopivia pelejä tabletilla. Tapahtuma liittyi valtakunnalliseen Päivittelystä päivittämiseen -hankkeeseen.

## **Pirkkalan pääkirjasto**

- Pelitapahtumia noin kerran lukukaudessa.
- Peli-ilta aikuisille ”mediakasvatuksellisesti”
- Suunniteltu tapahtumia, joissa ohjelmana muun muassa ohjelmointia liitettynä pelaamiseen sekä pelifirmojen esittelyitä.

## **Pointin kirjasto, Vantaa**

- Pulmaario -paja 9–13-vuotiaille. Pajan teemana on avaruus. Tavoitteena on tehdä matematiikasta ja koodaamisesta helposti lähestyttävää elämyksellisyyden ja pelillisyyden avulla. Matematiikkaa käsitelty muun muassa rakentamalla vaahtokarkeista ja hammastikuista geometrisia kuvioita, pelaamalla laivanupotusta sekä rakentamalla lennokkeja, joilla kilpailtiin. Koodauksessa on tehty Scratch-ohjelmalla erilaisia pieniä pelejä.

## **Pyhäselän kirjasto (Joensuu)**

- Kansallinen pelipäivä 2015. Järjestettiin yhteistyössä nuorisopalveluiden kanssa. Oli avoin ensin koululuokille, sitten kaikille. Ohjelmassa pelaamista lautapeleillä, pöytälätkä, Huojuva torni, turnauksia PS3:lla, Nintendo Wii sekä peliaiheinen visailu Kahoot.

## **Raahen kaupunginkirjasto**

- Lautapelitapahtuma. Järjestetään noin kerran kuussa. Pelit on tarkoitettu nuorille, nuorille aikuisille ja aikuisille. Ensimmäisellä kerralla on ollut varattu ohjaaja opastamaan pelaamista. Muilla kerroilla jokainen pelin mukanaan tuoneista on kertonut omasta pelistään.

## **Reijolan kirjasto (Joensuu)**

- Kansallinen pelipäivä 2015. Järjestettiin yhteistyössä nuorisopalveluiden kanssa sekä kirjaston että nuorisopalveluiden tiloissa. Ohjelmassa kiertäminen pelirasteilla, joihin kuului lautapelit, Wii ja PS3 -konsolit, Huojuva torni, pöytälätkä ja Kahoot -tietovisa. Lisäksi NHL- ja jalkapallopeliturnaukset sekä pöytätennis- ja biljarditurnaukset.

## **Runosmäen kirjasto (Turku)**

- Retropelipäivä 2014. Yhteistyökumppanina pelihuone Enter. Tarjolla oli neljä eri pelipaikkaa ja pelaamaan pystyi muun muassa 8-bittisellä Nintendolla ja PS4-konsolilla. Lisäksi

pelattavana oli kaksi pientä Game & Watch -elektroniikkapeliä. Pelihuone Enter myi tapahtumassa myös omia tuotteitaan. Tarkoituksena pitää jokavuotisena tapahtumana. Mukaan on mietitty myös lautapelejä retronäkökulmasta.

- Viikoittainen NES-hetki. Tilaisuudessa on myös mahdollisuus lainata NES-, Super Nintendo- ja Nintendo 64-pelejä.

### **Ruoveden kunnankirjasto**

- Pelihetki koululaisille. Käytössä PIKI-kirjastojen pelisalkkuun sisältyvä Xbox Kinect. Järjestetään kouluyhteistyössä ja pelihetket toteutetaan luokkien viikoittaisilla kirjastotunneilla. Vierailaan myös kaukaisemmalla kyläkoululla pelikonsolin kanssa. Koulussa on pelattu yhdessä vastaanottokeskuksen kautta kouluun tulleiden lasten kanssa suomalainen-maahanmuuttaja -pareissa.
- Peliturnaus tietokoneella. Pelattiin netistä löytyvää ilmaista Hugo-peliä, joka heijastettiin isolle kankaalle.
- Pelihetki senioreille. Peliksi vakiintunut Xbox Kinectissä Kinect Adventures ja Kinect Sports, joissa pelataan erityisesti koskenlaskua, vesitankkia ja keilausta. Rohkaisuna pelaamiseen on käytetty esimerkiksi ”Ikäihmiset kertovat Xbox-pelikokeilusta” -videota YouTubeista.

### **Sastamalan kaupungikirjasto**

- Kirjaston oma hanke ”Kulmia kurtistaen vai yhdessä tehden”
- Lautapeli-ilta, joka oli suunnattu nuorille. Tapahtumassa sai pelata kirjaston pelejä tai tuoda omia.
- Konsolipeli-ilta, joka oli suunnattu nuorille. Käytössä Pirkanmaan kirjastojen yhteinen pelisalkku, johon kuuluu kolme eri konsolia. Tapahtumassa pelejä sai pelata kirjaston tiloissa ja työntekijät ohjasivat tarvittaessa.
- Museoiden yö -tapahtuma. Kirjasto vei pelisalkun museoon ja osallistujilla oli mahdollisuus pelata konsolipelejä museokäynnin yhteydessä.

### **Seinäjoen pääkirjasto**

- Sepelit-pelikerho 2014–2015. Pelikerhoa ohjasi kirjaston ulkopuolinen ohjaaja omalla apurahallaan. Kirjasto tarjosi pelikerholle kannettavat tietokoneet ja tilat.
- Koodauspäivä, jonka järjesti myöskin Sepelit-kerhon kouluttaja.
- Kansallinen pelipäivä 2013. Järjestettiin yhdessä MLL:n kanssa muun muassa Mainiot mediaperheet -tapahtuma, jossa vapaaehtoiset esittelivät viikon aikana erilaisia pelejä ja pelilaitteita lapsiasiakkaille. Samana vuonna lisäksi yhteistyötä paikallisten yhdistysten kanssa esittelemällä muun muassa bridgeä, shakkia ja muita pelejä. Pidetty myös bingo, jossa palkintoja muun muassa kirjoja.
- Kansallinen pelipäivä 2015. Kimble-turnaus lapsille. Aikuisten osastolla paikalliset peliharrastajat esittelivät ja ohjasivat lauta- ja roolipelejä.
- Kirjastossa pidettävässä läksyhelpissä pelataan lautapelejä silloin tällöin.
- Retropelinäyttely, jonka tuottajana alan keräilijäharrastaja, joka lähestyi kirjastoa asiasta.

### **Someron kaupunginkirjasto**

- Kansallinen pelipäivä 2013. Tapahtuman järjestivät Someron nuorisotoimi nuorisotalossa, kaupunginkirjasto kirjastossa sekä Someron kulttuuri. Ohjelmassa oli muun muassa pelikasvattajan luento, lautapelejä, konsolipelejä ja verkkopelejä sekä geokätköilyä. Lisäksi nuorisotalolla pelattiin pelejä yön yli.
- Kansallinen pelipäivä 2014. Tapahtuman järjestivät Someron nuorisotoimi, Someron liikunta ry. ja Someron kulttuuri ry. Kirjastossa pidettiin pelaiaika, jonka aikana pelattiin lauta-, muisti- ja tietokonepelejä. Ohjelmassa oli myös luento peleistä sekä pihapelejä sään salliessa. Lisäksi Liikunta ry. tarjosi alle 15-vuotiaille mahdollisuuden päästä seuraamaan Futsal-peliä ilmaiseksi.
- Kansallinen pelipäivä 2015. Järjestäjänä Someron kirjasto. Pelattavana muutamakymmenen peliä.

### **Tampereen kaupunginkirjasto**

- Tapahtumia järjestetty Tampereen pääkirjasto Metsossa sekä Sampolan lähikirjastossa
- Pelitapahtumia kansallisena pelipäivä sekä lasten lomaviikoilla. Osallistujat ovat olleet noin 7–12-vuotiaita. Tapahtumissa osallistujat pääsivät pelaamaan saapumisjärjestyksessä noin 15 minuutin ajan. Jokainen osallistuja sai valita mitä pelaa ikärajat huomioon ottaen. Pelejä pelattiin joko yksin, kaksi, kolmisin tai nelisin.
- Konsoliekikon mestaruusturnaus. Turnauksen järjestäjänä Tampereen yliopiston informaatiotutkimuksen opiskelija. Pelinä oli NHL 14.
- Mobiilipelipajat Kansallisella peliviikolla. Järjestäjänä Tampereen yliopiston Akateemiset pelaajat. Pajat oli tarkoitettu kouluikäisille.
- Pelipajat Kansallisella peliviikolla. Järjestäjinä oli Tampereen ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn opiskelijoita. Pelipajojen aiheina olivat muun muassa pelisuunnittelun alkeet, lautapelin suunnittelu sekä korttipelin suunnittelu.
- Metso pelaa -tapahtuma Kansallisina pelipäivinä. Mukana on ollut noin 4–6 paikallista peliyhdistystä esittelemässä toimintaansa. Lisäksi myös konsolipelaamista sekä osallistuminen Pohjoismaiden kirjastojen väliseen Resogun -turnaukseen.

### **Tapulikaupungin kirjasto (Helsinki)**

- Viikoittainen PS3-peli-ilta. Tilaisuuteen osallistuvat lapset, nuoret ja lapsiperheet. Järjestetään yhteistyössä nuorisotalon kanssa ja illoissa on mukana nuoriso-ohjaaja. Pelattavina on lasten pelejä, jotka ovat työntekijöiden valitsemia.

### **Tikkurilan kirjasto (Vantaa)**

- Kansallinen pelipäivä. Teemana oli ”Aikuiset pelaa”, mutta ohjelmaa oli kaiken ikäisille. Samaan aikaan pidettiin uudistetun Pelipakin ja Pelihuoneena avajaiset. Ohjelmassa oli Resogun -turnaus, lauta- ja korttipelejä, pelisuosittelevia- ja vinkkauksia sekä vapaata pelaamista aikuisille pelaajille PS3:lla. Lisäksi tapahtumassa oli pelikierrätyspiste.
- Suuri peli-ilta. Tapahtumassa oli pelialan asiantuntijoita ja ohjelmassa muun muassa ”Pelaaminen 2014”, ”Pelin tekeminen ammattina” sekä Pelipaneeli.
- Koodausleiri. Järjestettiin syyslomalla 10 ilmoittautuneelle lapselle. Leikittiin aktivoivia koodausaiheisia leikkejä sekä tutustuttiin erilaisiin pelihahmoihin ja mietittiin, miksi ne ovat hyviä. Lisäksi arvailtiin pelihahmoja pantomiimi-leikin avulla sekä suunniteltiin omia pelihahmoja. Koodausohjelmana käytettiin Scratchia



- Koodauspajat. Opetellaan ohjelmointia Scratch-ohjelmalla. Joka kerralla on tehty erilainen peli.
- Peliworkshop. Opetellaan pelinteon alkeita Unity 3D -pelintekoaikavälillä avulla sekä käydään läpi yksinkertaisen tasohyppelyn luominen.
- FIFA 16-jalkapallopeliturnaukset kuukausittain.
- Pulmaario-paja, jonka teemana luonto.

### **Vallilan kirjasto (Helsinki)**

- Kirjaston työntekijä käy järjestämässä Suomenlinnan kirjastossa pelipäivän kaksi kertaa vuodessa. Osallistujat ovat 7–12-vuotiaita ja tarjolla on pelejä, joita kaikki voivat pelata. Tapahtumassa pelataan PS3-konsolilla sekä osallistujien omilla tableteilla ja puhelimilla. Kirjaston työntekijä tuo myös omia vanhoja käsikonsoleitaan pelattaviksi ja tilaa valikoida muista kirjastoista.

### **Variskan kirjasto (Vaasa)**

- Kansallinen pelipäivä. Kaksi kirjaston työntekijää pelasi lautapelejä lasten ja nuorten kanssa. Lisäksi yksi tietotekniikkavirkailija oli pelaamassa lasten ja nuorten kanssa tableteilla sekä esittelemässä kyseisiä pelejä aikuisille ja muille kiinnostuneille. Tapahtumassa pelattiin pedagogisia pelejä, joissa kehitettiin muun muassa matematiikkaa, äidinkieltä ja muistia.

### **Vetelin kunnankirjasto**

- Kansallinen pelipäivä. Tapahtumassa oli mahdollisuus pelata PS3-pelejä ja lautapelejä sekä tietokoneilla ja tableteilla. Osallistujille oli tarjolla mehua ja popcornia. Kohderyhmänä olivat enimmäkseen nuoret, mutta kaikki olivat tervetulleita.

### **Viikin kirjasto (Helsinki)**

- Lautapelikerho. Järjestetään 1-2 kertaa kuukaudessa. Kerhossa pelataan iltapäivällä ensin lasten, nuorten ja perheiden kanssa ja sen jälkeen alkaa pidempi peli vain aikuisille. Kerho aloitettiin pilottina kirjastotyöntekijän toimesta ja sen vetäjänä jatkoi myöhemmin paikallinen lautapeliharrastaja.
- Lautapelitapahtuma yhteistyössä Suomen lautapeliseuran kanssa. Järjestettiin alueen asukastalossa, jonne kirjaston työntekijä meni lautapeliin kanssa.
- Lautapeliseura piti kirjastolla yhden protopeli-illan lautapelisuunnittelun testattavista peleistä.

### **Vuosaaren kirjasto (Helsinki)**

- Eskareiden mediakasvatuspeli. Käytössä ovat olleet muun muassa Kirjatti- ja Apraatti-saari-pelit.
- Kansallinen pelipäivä kolmena vuonna. Ohjelmassa FIFA-turnaus PS3:lla.
- PS3-pelikerho kesätyöntekijän vetämänä.
- Lautapelivinkkaus Nordjobbar-harjoittelijan kanssa.
- Mobiilipelivinkkaus leikkipuistossa. Tarkoituksena oli esitellä erilaisia opetuspelejä.
- Tiedonhakuopastuksia vedetään Tietoraketti-pelin avulla. Osa kysymyksistä liittyy pelimaailmaan.
- Aurasma -suunnistus 3. luokan oppilaille.

Hei,

Olen Oulun ammattikorkeakoulun kirjastoalan opiskelija, ja teen opinnäytetyönäni kartoitusta yleisten kirjastojen peleihin (video- ja lautapelit) ja pelaamiseen liittyvistä tapahtumista sekä esittely- ja opastustilaisuuksista.

Toivoisin kirjaston pelikokoelmien vastaavalta tai tapahtuman, esittely- tai opetustilaisuuden vastaavalta vapaamuotoisen kuvauksen järjestetystä tapahtumasta tai tilaisuudesta sekä sen markkinoinnista, kohderyhmästä jne. Vastauksessa voi kertoa myös useammasta peleihin liittyvästä tapahtumasta tai tilaisuudesta.

Tarkoitukseni on koota saamieni vastausten pohjalta eräänlainen vinkkilista erilaisista pelitapahtumista ja julkaista se opinnäytetyössäni.

Toivoisin saavani vastaukset 20.12. mennessä. Pyydän liittämään vastauksen loppuun kirjaston nimen sekä lähettäjän yhteystiedot mahdollisia tarkentavia kysymyksiä varten.

Vastaukset pyydän lähettämään sähköpostiini.